

dottorando  
**ANGELO TRIGGIANESE**

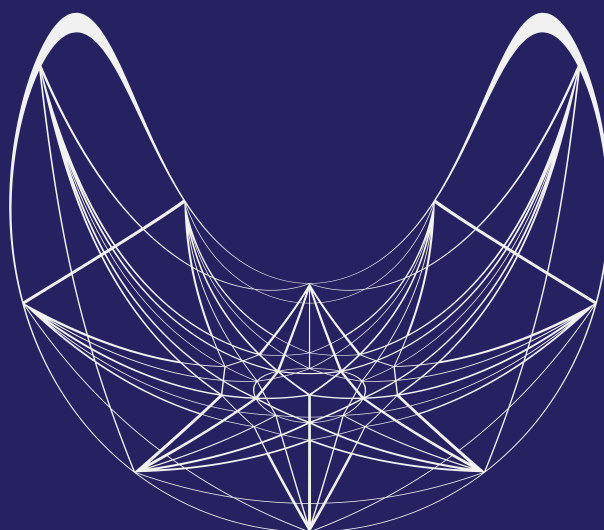
tutor  
prof. arch. **ALESSANDRA PAGLIANO**

# EPIFANIE DELLA VISIONE

GEOMETRIE E INTERPRETAZIONI DELLE TRASCRIZIONI ANAMORFICHE

STUDI DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II **UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II** UNIVERSITÀ

ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE **DOTTORATO DI RICERCA IN RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL'ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE** DOTTORATO



*Epifanie*, ovvero “manifestazioni”, disvelamenti simbolici, allusivi di significati più profondi o comunque differenti da quelli che la concretezza della materia porta normalmente con sé, immagini da ricercare e ricostruire nella propria mente in funzione di una particolare e volontaria interazione con la tridimensionalità delle forme: enigmi da risolvere o inganni a cui cedere?

La presente ricerca ha l’obiettivo di indagare quelle forme di espressione artistica che, nonostante il loro essere nel mondo, e quindi il loro necessario legame con i luoghi e le architetture concrete, abbiano come fine ultimo la percezione illusoria da parte dell’osservatore. La *visione* diventa, quindi, quell’atto volontario in cui non solo si acquisiscono informazioni casuali, ma addirittura quell’atto con cui si contribuisce alla costruzione della realtà: un mondo proprio che, dalle suggestioni esterne, si trasferisce direttamente nella mente di chi guarda, attraverso una razionale elaborazione del cervello.

All’interno delle molteplici forme espressive di carattere illusorio, si presterà particolare attenzione alle anamorfosi, strumento di trascrizione non solo formale ma anche simbolica.

ITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI

ATO DI RICERCA IN RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL’ARCHITETT







dottorando  
**ANGELO TRIGGIANESE**  
tutor  
prof. arch. **ALESSANDRA PAGLIANO**

# **EPIFANIE DELLA VISIONE**

GEOMETRIE E INTERPRETAZIONI DELLE TRASCRIZIONI ANAMORFICHE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

DOTTORATO DI RICERCA IN RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL'ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE

## **Università degli Studi di Napoli Federico II**

Dottorato di Ricerca

in **Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente**

ciclo XXV

### **Coordinatore**

Riccardo Florio

### **Collegio dei docenti ICAR/17**

Jean François Cabestan

Massimiliano Campi

Mara Capone

Raffaele Catuogno

Antonella di Luggo

Riccardo Florio

Francesco Maglioccola

Alessandra Pagliano

### **Tutor**

Alessandra Pagliano

### **Co-tutor**

arch. Rosa Maria Esposito

## **Ringraziamenti**

Grazie a Dio.

Grazie ai professori del collegio dei docenti per i preziosi consigli e per gli insegnamenti che mi hanno dato in questo periodo di crescita e formazione. Un grazie speciale va ad Alessandra Pagliano, anzi alla prof. Pagliano, per le fiducia e per l'instancabile contributo che continua a dare alla mia formazione, e all'amica Alessandra, per la sua presenza costante e affettuosa. Grazie a Rossella Esposito, per il tempo e la professionalità che ha messo generosamente a mia disposizione. Grazie a tutti coloro (e non cito nessuno per evitare di dimenticarne qualcuno) che, con tanto entusiasmo, mi hanno aiutato alla realizzazione di *Epifanie della visione\_installazione luminosa*.

Grazie alla mia famiglia, a Santa, Tonino, Barbara e Gaetano, nei riguardi dei quali qualsiasi parola sarebbe riduttiva. Grazie ai miei amici, Feliciano e Liberato, Concetta e Michela, per il loro spiccato senso di sopportazione e per la loro presenza nella mia vita; grazie a Daniela, per la sua amicizia e per il preziosissimo contributo che, in qualità di traduttrice, ha dato a questa mia ricerca.

Grazie, infine, a chiunque e in qualsiasi modo abbia contribuito a questa ricerca e a chi vorrà dedicare ad essa un po' del proprio tempo.

**A Chiara**

gioia delle mie giornate



## Indice

Premessa	p. 11
PARTE PRIMA	
<b>IL CONCETTO DI ILLUSIONE E LA COSTRUZIONE DELLA REALTÀ</b>	
CAPITOLO PRIMO	
<b>Il Pensiero e la Filosofia: la percezione delle manifestazioni illusorie</b>	
1.1	Platone: il mito della caverna e la rappresentazione della realtà 17
1.2	Il velo di Maya nella filosofia indiana 24
1.3	Arthur Schopenhauer: il mondo è la mia rappresentazione 28
1.4	I dati sensoriali come fondamento della conoscenza 34
1.5	L'uomo e il mondo esterno: tra concetto e percezione 35
1.6	L'accettazione dell'illusione: esse est percipi 38
CAPITOLO SECONDO	
<b>La psicologia e la percezione visiva: l'interpretazione delle manifestazioni illusorie</b>	
2.1	Dagli occhi al cervello: l'interpretazione della realtà 43
2.2	Il contributo della Gestaltpsychologie: i fattori di unificazione figurale 45
2.3	La percezione dello spazio: gli indizi forniti dai sensi 48
2.4	La psicologia transazionale: l'importanza dell'esperienza passata 57
2.5	La psicologia transazionale: un capriccio prospettico al servizio della sperimentazione scientifica 59
2.6	Ames e il trapezoide ruotante: la percezione di figure piane 60
2.7	Ames e la camera distorta: un'applicazione tridimensionale 64
2.8	La dimostrazione della sedia: rappresentazioni a confronto 67

PARTE SECONDA

**DAL CAPRICCIO PROSPETTICO ALLA RISCOPERTA CONTEMPORANEA**

CAPITOLO TERZO

**L'anamorfosi e la riscoperta contemporanea**

3.1	Il tramonto del capriccio prospettico barocco	75
3.2	Stimoli e suggestioni per la riscoperta contemporanea: l'illusione e la scenografia teatrale	80
3.3	Stimoli e suggestioni per la riscoperta contemporanea: l'illusione e l'annullamento dimensionale nel teatro d'ombre e nel teatro nero	85
3.4	Strumenti e semplificazioni per la riscoperta contemporanea: le proiezioni luminose	89
3.5	I Madonnari: l'arte di strada e il rapporto diretto con i fruitori inconsapevoli	95
3.6	L'uso commerciale della <i>perspective curieuse</i> : dalle tecniche cinematografiche alla pubblicità televisiva	102
3.7	Tra design e installazioni divulgative: l'arte e la voglia di sorprendere	106

CAPITOLO QUARTO

**Felice Varini**

4.1	Introduzione	117
4.2	Un punto di vista privilegiato o infiniti punti di osservazione?	119
4.3	I luoghi come substrato della rappresentazione: l'architettura, la città, il paesaggio	124
4.4	Tridimensionalità vs bidimensionalità: il ruolo attivo dell'osservatore e l'interpretazione della mente	134
4.5	Geometrie astratte per una interpretazione architettonica	142
4.6	Il dinamismo necessario: installazioni a 360°	144
4.7	Realtà e immagine: la riflessione negli specchi	145
4.8	Realtà e rappresentazione: la fotografia	148

CAPITOLO QUINTO

**Georges Rousse**

5.1	Introduzione	153
5.2	Dallo spazio reale a quello illusorio: la sintesi dello scatto fotografico	154
5.3	Il rapporto con il fruitore: la mediazione della fotografia	158
5.4	L'uso del colore: riconoscibilità e sovrapposizione delle forme	161
5.5	Spazio e tempo: installazioni temporanee e architetture dismesse	166
5.6	Dal realismo della figurazione pittorica all'inserimento di volumi puri	172
5.7	L'astrazione geometrica: tridimensionalità reale vs bidimensionalità fittizia	177

PARTE TERZA

**LE GEOMETRIE DELLE TRASCRIZIONI ANAMORFICHE**

CAPITOLO SESTO

**L'anamorfosi come operazione inversa della prospettiva lineare conica**

6.1	Introduzione	187
6.2	Metodi di rappresentazione: dalla bidimensionalità alla modellazione virtuale	190
6.3	Anamorfosi su superficie piana orizzontale	191
6.4	Anamorfosi in ambiente tridimensionale	200



## CAPITOLO SETTIMO

### **Anamorfosi catottriche: le geometrie degli specchi**

7.1	Introduzione	209
7.2	Anamorfosi catottrica con specchio piano	212
7.3	Anamorfosi catottrica con specchio sferico	220
7.4	Anamorfosi catottrica con specchio cilindrico	225
7.5	Anamorfosi catottrica con specchio conico	229

## PARTE QUARTA

### **APPLICAZIONE PROGETTUALE: TRA RICERCA E SPERIMENTAZIONE**

#### CAPITOLO OTTAVO

### **Epifanie della visione\_installazione luminosa**

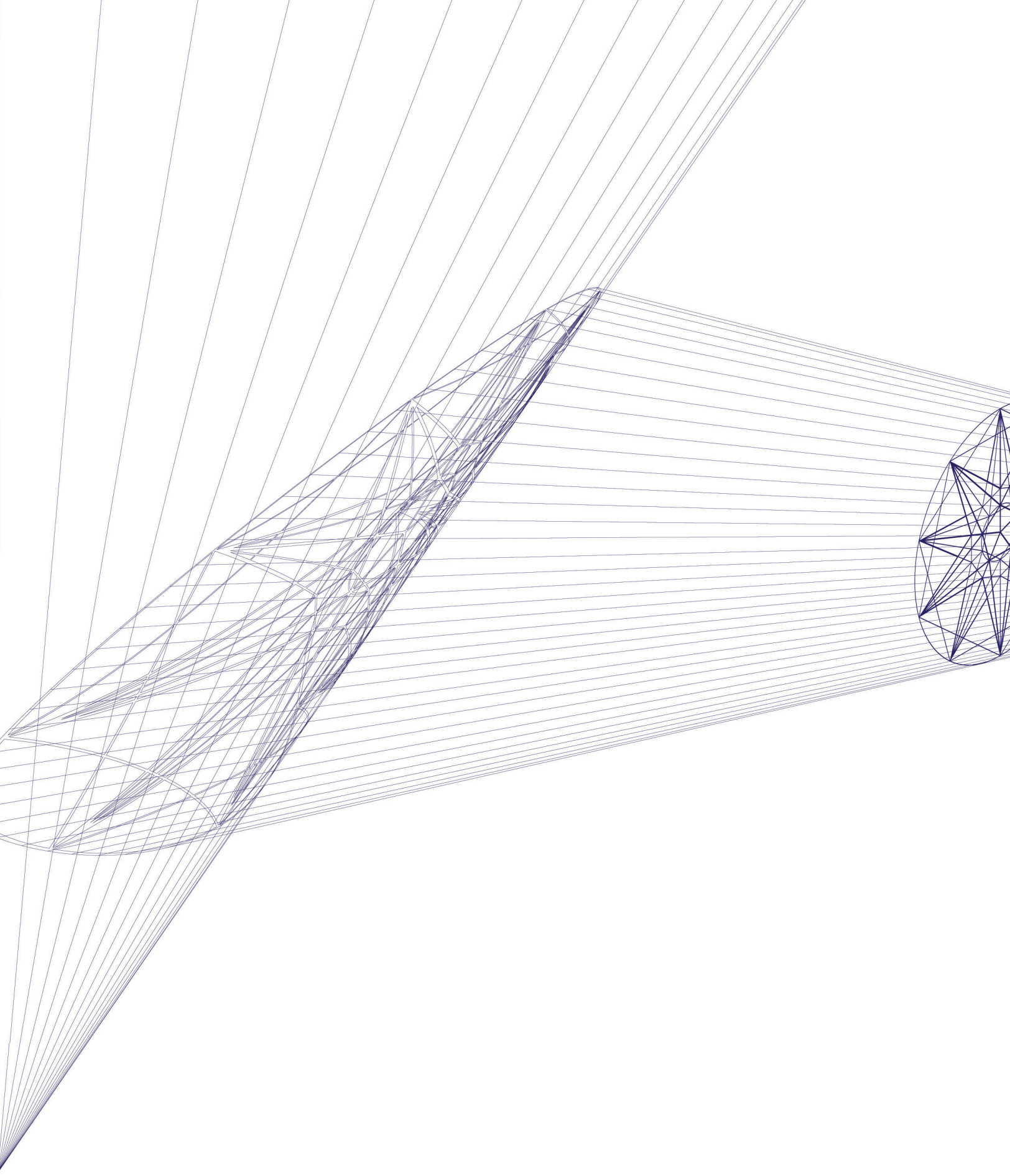
8.1	Introduzione	239
8.2	La temporaneità delle installazioni artistiche	240
8.3	La luce attiva nell'arte contemporanea	241
8.4	Lo specchio e la doppia realtà	244
8.5	La parola tra significato e significante	249
8.6	Le geometrie della trascrizione: dalla forma al punto, dai punti alla forma	257
8.7	Il progetto per via Scarlatti a Napoli: scelte, tecniche e risultati finali	266
8.8	L'ipotesi di riallestimento per il Teatro Instabile di Napoli	274

## APPENDICE

### **ELABORATI GRAFICI**

Tavola 1: anamorfosi su superficie piana orizzontale	284
Tavola 2: anamorfosi in ambiente tridimensionale	285
Tavole 3 e 4: anamorfosi catottrica con specchio piano	286
Tavole 5 e 6: anamorfosi catottrica con specchio sferico	288
Tavole 7 e 8: anamorfosi catottrica con specchio cilindrico	290
Tavole 9 e 10: anamorfosi catottrica con specchio conico	292
Tavole 11 e 12: Epifanie della visione_installazione luminosa	294

Bibliografia	297
--------------	-----



## Premessa

La presente ricerca ha l'obiettivo di indagare quelle forma di espressione artistica che, nonostante il loro essere nel mondo e quindi il loro necessario legame con i luoghi e le architetture concrete, abbiano come fine ultimo la loro percezione da parte dell'osservatore. Se ogni opera d'arte è, in ogni modo, concepita per essere fruita dallo sguardo, si vuole prestare una particolare attenzione a quelle opere che, indipendentemente dalla loro esistenza oggettiva, assumono un particolare rilievo per la loro capacità di manifestarsi alla vista del fruitore, portando con sé una serie di significati e di caratteristiche che esistono esclusivamente nell'istantaneo atto percettivo.

*Epifanie* (dal greco ἐπιφάνεια) ovvero “manifestazioni”: disvelamenti simbolici, allusivi di significati più profondi o comunque differenti da quelli che la concretezza della materia porta normalmente con sé, immagini da ricercare e ricostruire nella propria mente in funzione di una particolare e volontaria interazione con la tridimensionalità delle forme: enigmi da risolvere o inganni a cui cedere?

La *visione* diventa quell'atto volontario in cui non solo si acquisiscono informazioni casuali, ma addirittura quell'atto con cui si contribuisce alla costruzione della realtà: un mondo proprio che dalle suggestioni esterne si trasferisce direttamente nella mente di chi guarda, attraverso una razionale elaborazione del cervello che, però, non può far altro che partire dai dati che gli occhi gli forniscono.

All'interno delle molteplici forme espressive di carattere illusorio, in cui, quindi, la visione acquisisce questo ruolo di primo piano, si presterà parti-

colare attenzione alle anamorfosi, applicazioni prospettiche particolarmente diffuse in età barocca.

Nel linguaggio comune, quando si parla di anamorfosi ci si riferisce ad immagini particolarmente deformate che vengono correttamente percepite da un punto di vista ben determinato. In realtà nulla si vuole eccepire a questa definizione; piuttosto, nella presente ricerca, si preferisce parlare di *trascrizione*, spostando l'attenzione dalla sfumatura dispregiativa che il termine *deformazione* porta con sé alle potenzialità espressive che l'oggetto in anamorfosi acquisisce in seguito alle operazioni di proiezione prospettica. Se la *deformazione* porta all'alterazione delle caratteristiche formali di un oggetto con la conseguente perdita delle sue proprie peculiarità, la *trascrizione*, intesa come il trasferimento di un'idea da un supporto ad un altro, porta alla conservazione del significato con la sola modifica della forma esteriore.

In maniera ancora più sottile, potremmo dire che questa operazione, oltre a garantire, nella visione dal punto di vista privilegiato, la perfetta coincidenza percettiva tra immagine di partenza e immagine percepita, consente all'oggetto reale di arricchirsi di ulteriori significati liberamente leggibili dagli infiniti punti di osservazione: una nuova realtà, dunque, di cui la forma iniziale è solo un pretesto compositivo che genera qualcosa che continua a vivere di una dignità propria e indipendente.

Un unico sguardo, istantaneo, capace di innescare una serie di rimandi simbolico-figurativi che portano alla riconoscibilità di una forma ma, allo stesso tempo, infiniti sguardi, fugaci e simultanei capaci di vedere al di là delle stesse volontà artistiche in un gioco di libera e consapevole interpretazione da parte del fruitore.

Le anamorfosi, quindi, non vogliono essere interpretate esclusivamente in funzione di quell'unico e vincolato sguardo ma vogliono essere considerate come forme che, seppur necessariamente derivanti da esso, siano capaci di portare con sé un'indipendenza espressiva che si concretizza nelle singole parti in cui, la figura, viene trascritta.

Prima, però, di soffermare la trattazione su alcuni artisti che oggi realizzano installazioni in tutto il mondo sfruttando la tecnica dell'anamorfosi per comprendere come essi interpretano questo rapporto tra totalità percepita e frammentazione necessaria, si ritiene opportuno attingere al pensiero filosofico per indagare in merito al significato del termine "illusione", spesso associato a queste particolari espressioni artistiche, per comprenderne le sfumature più profonde al di là delle accezioni negative con cui spesso, nel linguaggio corrente, viene utilizzato.

L'atto percettivo, momento di interazione tra uomo e mondo esterno, pone interrogativi sulla reale esistenza di ciò che si vede. I grandi pensatori, però, hanno permesso di rispondere a questo interrogativo consentendo di affermare la reale esistenza delle percezioni nella loro manifestazione, quasi indipendentemente dalle oggettive caratteristiche delle cose in sé. Da Platone a Schopenhauer, da Eraclito a Berkeley, un percorso attraverso le loro opere per avere maggiori strumenti di interpretazione della realtà. Ovviamente è opportuno sottolineare il particolare taglio di lettura con cui si tratteranno tali tematiche: senza voler riassumere la storia del Pensiero e senza voler addentrarsi nella critica filosofica, si attingerà esclusivamente a quegli aspetti necessari per meglio fissare le basi su cui costruire la seguente ricerca scientifica.

Un'ulteriore indagine, come premessa allo studio delle anamorfosi, verrà condotta nel settore della psicologia percettiva per comprendere, pur senza analizzare i dibattiti interni a tale settore scientifico, i processi che regolano l'interpretazione, da parte della mente umana, degli indizi derivanti dal mondo esterno: da una parte il contributo della *Gestaltpsychologie* e i principi di unificazione figurale per comprendere le modalità dell'atto percettivo e i processi di interpretazione dei dati forniti dai sensi; dall'altra la Psicologia transazionale e dall'importanza delle esperienze passate del soggetto percipiente.

Fatte queste premesse, sarà opportuno soffermare l'attenzione sulle motivazioni e sugli stimoli che in età contemporanea hanno consentito la riscoperta del capriccio prospettico barocco, dopo alcuni secoli in cui la produzione di opere in chiave anamorfica ha subito una notevole perdita di interesse da parte degli artisti: dalla scenografia teatrale agli spettacoli con ombre, dalle proiezioni luminose, come strumento di semplificazione esecutiva, alle opere dei madonnari, come atto di larga diffusione di tecniche considerate di nicchia.

Non solo installazioni in cui le anamorfosi vengono utilizzate esclusivamente come oggetto diretto di fruizione ma anche applicazioni in cui diventano strumento tecnico per la risoluzione di problematiche relative alla corretta visione, così come avviene in ambito televisivo, per realizzare pannelli pubblicitari, o cinematografico, per la ripresa diretta.

All'interno di un vasto panorama espressivo, si è scelto di studiare le modalità di applicazione dell'anamorfosi di due importanti artisti contemporanei: Felice Varini e Georges Rousse.

Senza voler entrare nel settore della critica d'arte, verrà posta particolare attenzione al loro modo di lavorare per evidenziare i differenti approcci

che essi hanno nei confronti dell'anamorfosi e, allo stesso tempo, le modalità di interazione tra installazioni temporanee e architettura reale che l'utilizzo di tale strumento consente.

Se, come si approfondirà all'interno di questa ricerca, il cervello, nell'atto percettivo, è il principale elemento che effettua le scelte interpretative per costruire l'immagine della realtà, si deve anche sottolineare come tali scelte, affinché portino al voluto effetto illusorio, devono necessariamente derivare dalla corretta trascrizione degli elementi spaziali.

Si indirizzerà, quindi, la trattazione verso un'indagine di carattere geometrico con l'obiettivo di comprendere le modalità di realizzazione, attraverso l'utilizzo di *software* per la modellazione tridimensionale, di alcune tipologie di trascrizioni anamorfiche e, allo stesso tempo, si porrà l'attenzione sulle modalità di rappresentazione che da esse scaturiscono e sul rapporto tra modellazione virtuale, graficizzazione bidimensionale e realizzazione concreta.

In fine, per sperimentare le reali potenzialità espressive di una tecnica di trascrizione prospettica, esasperando la frammentazione tra le parti e il gioco di annullamento e disvelamento delle forme, si descriveranno i risultati derivanti dalla progettazione di un'installazione anamorfica luminosa all'interno dell'isola pedonale di via Scarlatti a Napoli (maggio-giugno 2012) in occasione dell'evento *oMaggio ai Monumenti per amare Napoli* in cui il dialogo tra la luce, uno specchio e i fruitori ha consentito di sperimentare il carattere ludico, al limite della magia, di tale capriccio prospettico.

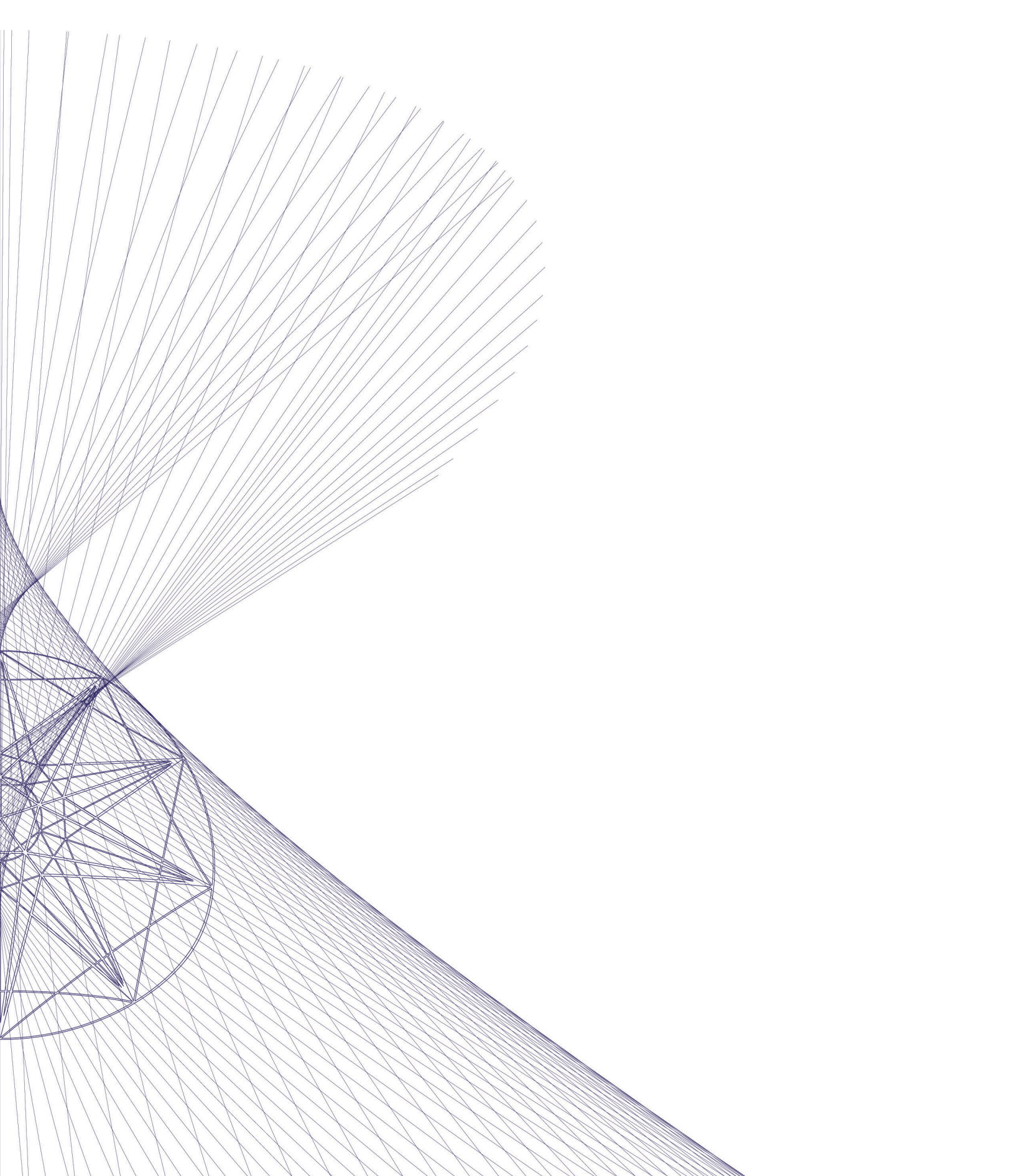
Nella seguente trattazione, le immagini relative alle opere degli artisti presi in considerazione sono inserite a bassa risoluzione o rielaborate nel rispetto dei diritti degli autori, trattandosi, la presente ricerca, di un'opera ad uso scientifico non a scopo di lucro (ex art. 70 LdA).

Si rimanda alla relativa bibliografia o sitografia per una migliore consultazione delle stesse.

## PARTE PRIMA

### IL CONCETTO DI ILLUSIONE E LA COSTRUZIONE DELLA REALTÀ







## **Il Pensiero e la Filosofia: la percezione delle manifestazioni illusorie**

### **1.1 Platone: il mito della caverna e la rappresentazione della realtà**

«1 [514 *a*] - In séguito, continuai, paragona la nostra natura, per ciò che riguarda educazione e mancanza di educazione, a un'immagine come questa. Dentro una dimora sotterranea a forma di caverna, con l'entrata aperta alla luce e ampia quanto tutta la larghezza della caverna, pensa di vedere degli uomini che vi stiano dentro fin da fanciulli, incatenati gambe e collo, sì da dover restare fermi e da [*b*] poter vedere soltanto in avanti, incapaci, a causa della catena, di volgere attorno il capo. Alta e lontana brilli alle loro spalle la luce d'un fuoco e tra il fuoco e i prigionieri corra rialzata una strada. Lungo questa pensa di vedere costruito un muricciolo, come quegli schermi che i burattinai pongono davanti alle persone per mostrare al di sopra di essi i burattini. - Vedo, rispose.

- Immagina di vedere uomini che portano lungo il muricciolo oggetti [*c*] di ogni sorta sporgenti dal margine, e statue e altre [515 *a*] figure di pietra e di legno, in qualunque modo lavorate; e, come è naturale, alcuni portatori parlano, altri tacciono. - Strana immagine è la tua, disse, e strani sono quei prigionieri.

- Somigliano a noi, risposi; credi che tali persone possano vedere, anzitutto di sé e dei compagni, altro se non le ombre proiettate dal fuoco sulla parete della caverna che sta loro di fronte? - E come possono, replicò, se sono costretti a tenere immobile il [*b*] capo per tutta la vita?

- E per gli oggetti trasportati non è lo stesso? - Sicuramente.

- Se quei prigionieri potessero conversare tra loro, non credi che

penserebbero di chiamare oggetti reali le loro visioni? - Per forza.

- E se la prigionia avesse pure un'eco dalla parete di fronte? Ogni volta che uno dei passanti facesse sentire la sua voce, credi che la giudicherebbero diversa da quella dell'ombra che passa? - Io no, per Zeus!, [c] rispose.

- Per tali persone insomma, feci io, la verità non può essere altro che le ombre degli oggetti artificiali. - Per forza, ammise.

- Esamina ora, ripresi, come potrebbero sciogliersi dalle catene e guarire dall'incoscienza. Ammetti che capitasse loro naturalmente un caso come questo: che uno fosse sciolto, costretto improvvisamente ad alzarsi, a girare attorno il capo, a camminare e levare lo sguardo alla luce; e che così facendo provasse dolore e il barbaglio lo rendesse incapace di [d] scorgere quegli oggetti di cui prima vedeva le ombre. Che cosa credi che risponderebbe, se gli si dicesse che prima vedeva vacuità prive di senso, ma che ora, essendo più vicino a ciò che è ed essendo rivolto verso oggetti aventi più essere, può vedere meglio? e se, mostrandogli anche ciascuno degli oggetti che passano, gli si domandasse e lo si costringesse a rispondere che cosa è? Non credi che rimarrebbe dubbioso e giudicherebbe più vere le cose che vedeva prima di quelle che gli fossero mostrate adesso? - Certo, rispose.

2 [e] - E se lo si costringesse a guardare la luce stessa, non sentirebbe male agli occhi e non fuggirebbe volgendosi verso gli oggetti di cui può sostenere la vista? e non li giudicherebbe realmente più chiari di quelli che gli fossero mostrati? - È così, rispose.

- Se poi, continuai, lo si trascinasse via di lì a forza, su per l'ascesa scabra ed erta, e non lo si lasciasse prima di averlo tratto alla luce del sole, non ne soffrirebbe e non s'irriterebbe [516 a] di essere trascinato? E, giunto alla luce, essendo i suoi occhi abbagliati, non potrebbe vedere nemmeno una delle cose che ora sono dette vere. - Non potrebbe, certo, rispose, almeno all'improvviso.

- Dovrebbe, credo, abituarsi, se vuole vedere il mondo superiore. E prima osserverà, molto facilmente, le ombre e poi le immagini degli esseri umani e degli altri oggetti nei loro riflessi nell'acqua, e infine gli oggetti stessi; da questi poi, volgendo lo sguardo alla luce delle stelle e della luna, [b] potrà contemplare di notte i corpi celesti e il cielo stesso più facilmente che durante il giorno il sole e la luce del sole. - Come no?

- Alla fine, credo, potrà osservare e contemplare quale è veramente il sole, non le sue immagini nelle acque o su altra superficie, ma il sole in se stesso, nella regione che gli è propria. - Per forza, disse.

- Dopo di che, parlando del sole, potrebbe già concludere che è esso a produrre le stagioni e gli anni e a governare tutte le cose del mondo visibile, e

1.1 - Scuola fiamminga, *Plato's Cave* (XVI sec.).

ad essere [c] causa, in certo modo, di tutto quello che egli e i suoi compagni vedevano. - È chiaro, rispose, che con simili esperienze concluderà così.

- E ricordandosi della sua prima dimora e della sapienza che aveva colà e di quei suoi compagni di prigionia, non credi che si sentirebbe felice del mutamento e proverebbe pietà per loro? - Certo.

- Quanto agli onori ed elogi che eventualmente si scambiavano allora, e ai primi riservati a chi fosse più acuto nell'osservare gli oggetti che passavano e più [a] rammentasse quanti ne solevano sfilare prima e poi e insieme, indovinandone perciò il successivo, credi che li ambirebbe e che invidierebbe quelli che tra i prigionieri avessero onori e potenza? o che si troverebbe nella condizione detta da Omero e preferirebbe "altrui per salario servir da contadino, uomo sia pur senza sostanza", e patire di tutto piuttosto che avere quelle opinioni e vivere in quel modo? - così penso anch'io, rispose; [e] accetterebbe di patire di tutto piuttosto che vivere in quel modo.

- Rifletti ora anche su quest'altro punto, feci io. Se il nostro uomo ridiscendesse e si rimettesse a sedere sul medesimo sedile, non avrebbe gli occhi pieni di tenebra, venendo all'improvviso dal sole? - Sì, certo, rispose.

- E se dovesse discernere nuovamente quelle ombre e contendere con coloro che sono rimasti sempre prigionieri, nel periodo in cui ha la vista offuscata, prima [517 a] che gli occhi tornino allo stato normale? e se questo periodo in cui rifà l'abitudine fosse piuttosto lungo? Non sarebbe

egli allora oggetto di riso? e non si direbbe di lui che dalla sua ascesa torna con gli occhi rovinati e che non vale neppure la pena di tentare di andar su? E chi prendesse a sciogliere e a condurre su quei prigionieri, forse che non l'ucciderebbero, se potessero averlo tra le mani e ammazzarlo? - Certamente, rispose»<sup>1</sup>.

Così Platone nel VII libro della sua opera *La Repubblica* scrive quello che è noto come *Mito della caverna*, utilizzato per rendere facilmente comprensibile la condizione dell'uomo e il suo aspirare ad un mondo superiore rispetto a quello percepito dai sensi, nonché il ruolo del Filosofo e la sua idea di Stato.

Quello che però a noi interessa maggiormente è il modo in cui riesce a rendere esplicito il rapporto tra le immagini e il significato delle cose che le producono e, di conseguenza, tra percezione e vera conoscenza. Quando quegli uomini sono prigionieri delle catene dei sensi e possono solo vedere le ombre proiettate sulle pareti della caverna non sono in grado di comprendere la reale essenza delle cose e si limitano alla sola loro percezione. Soltanto l'uso della ragione può consentire la liberazione e la risalita dalla caverna verso la luce che rappresenta l'Idea di Bene.

L'uomo, prigioniero dalle catene dell'opinione, crede di conoscere la realtà quando invece ne vede solo un'immagine riduttiva perché ottenuta attraverso una proiezione e, a causa delle sue convinzioni, anche quando comincia ad osservare direttamente la realtà, come l'uomo che appena libero dalle catene esce dalla caverna, è convinto di continuare a vedere le medesime cose che conosceva in precedenza. Solo quando si pone lo sguardo all'Idea di Bene, come fa il filosofo, si riesce a giungere alla pura intelligenza.

La relazione tra questo mito e il presente lavoro di ricerca, può considerarsi incernierata su due elementi. Da una parte il racconto fatto da Platone descrive perfettamente le operazioni che stanno alla base della geometria proiettiva, con specifico riferimento alla metodologia che consente una rappresentazione anamorfica. Il punto di partenza è un oggetto, la cui immagine viene proiettata, e quindi trascritta, su un altro supporto. Solo se osservata dal punto di vista corretto, che governa l'intero processo proiettivo, e che potremmo fare metaforicamente coincidere con la luce della vera conoscenza, si potrà vedere la vera forma in cui proiezione e oggetto coincidono.

Dall'altra parte, le parole di Platone ci permettono di riflettere sul concetto stesso di rappresentazione, che è inscindibilmente legato a quello di fantasia e illusione senza volere poi avere la pretesa di arrivare alla vera co-

noscenza ma indirizzando la nostra attenzione su questo primo stadio del rapporto con la realtà. Nonostante sia considerato di livello basso rispetto a quello del filosofo, ci piace sottolineare come l'illusione appartenga alla vita di ognuno di noi e quindi, se ben indirizzata, nonostante ci allontani dall'essenza delle cose, ci può aiutare a giocare con esse e a guardarle in maniera diversa.

Quello che si vuole dimostrare, senza negare, ovviamente, il valore primario della vera conoscenza, è che se a quelle catene non attribuissimo solo il valore negativo di ignoranza ma cercassimo di vederle secondo una interpretazione positiva, potremmo conferire loro la capacità di dare all'uomo un modo nuovo di guardare la realtà e, soprattutto, potremmo dire che se i prigionieri riescono a vedere nelle ombre delle cose le caratteristiche proprie degli stessi oggetti che producono tali proiezioni allora vuol dire che si può attribuire a questa modalità proiettiva una qualità gnoseologica, seppur non ontologica, poiché, partendo dalle cose, ci permette di ragionare sulla loro immagine e sul modo in cui tale immagine ci riporta ad esse. Si individua in tal modo un processo circolare che parte dall'oggetto, nella sua realtà ontologica, per passare alla sua immagine proiettata che, se considerata come oggetto in sé, perde il valore ontologico di partenza, per assumerne uno nuovo (si passa dall'essere-oggetto all'essere-ombra) mantenendo, però, le medesime caratteristiche di riconoscibilità formale. Il cerchio si chiude proprio grazie all'immagine poiché la forma percepita, in quanto riconoscibile, riporta l'osservatore a pensare all'oggetto di partenza dato che di esso se ne conosce l'essenza.

Questo strano processo di trascrizione in cui si cerca di mantenere costante il contenuto modificando il supporto materiale ci porta a riflettere sull'importanza che può avere la rappresentazione della cosa proprio per il potere che l'immagine ha di ricondurre le diverse immagini dello stesso oggetto verso la cosa reale che le ha generate.

Ovviamente in questa nostra lettura si tralascia volontariamente la seconda parte del mito in cui si narra dell'uomo che ritorna nella caverna e non riesce più ad apprezzare la visione per immagini anzi prova sofferenza per l'assenza improvvisa della luce. Si vuole qui, infatti, sottolineare come la vera conoscenza delle cose non neghi la possibilità di continuare a confrontarsi con la loro rappresentazione anzi, per poter giungere ad una valida e corretta rappresentazione bisogna necessariamente partire e ritornare alla cosa stessa.

Interessante in questa sede è il pensiero di Platone non tanto per evidenziare gli insegnamenti in merito alla formazione del buon cittadino e a al



modo in cui vada amministrato lo Stato ma per la sua *Teorie delle Idee* in quanto ci consente di comprendere il rapporto tra la realtà fisica, oggetto dell'indagine dei sensi, e le forme reali delle cose e cioè quelle verità assolute che vengono apprese solo dall'intelletto.

Tale disquisizione ci consente di comprendere il rapporto che in una trascrizione anamorfica, e comunque in generale in un'opera d'arte, si viene a creare tra l'oggetto fisico e il suo concetto, che viene colto dall'osservatore (con processo razionale e spontaneo) e quindi sottolineare come, in essa, entrano in gioco due realtà apparentemente contrapposte ma che in realtà partecipano dello stesso atto di empatia che si genera tra osservatore e oggetto.

Il punto di partenza, in tale *Teoria*, è quindi l'opposizione tra conoscenza fallace, che secondo Platone deriva dalla percezione sensoriale del mondo fisico, e la vera conoscenza, che deriva dalla ragione e, da sola, consente di arrivare alle Idee. Questa affermazione potrebbe portarci a negare i presupposti di questa ricerca e, apparentemente, ci porterebbe a concludere che con i sensi non è possibile cogliere l'essenza delle cose. In realtà nel termine *idéa* la radice *id* è la medesima della parola *idéin* che vuol dire "vedere" e questo ci consente di riportare il discorso all'interno dell'analisi di una pratica artistica che si basa prevalentemente sulla visione monoculare di un osservare in una determinata posizione dello spazio. E già qui, prima di affrontare argomentazioni più specifiche della percezione, dobbiamo evidenziare che il processo della visione in realtà è sì fisiologico, quindi legato ai sensi, ma è anche, e soprattutto, razionale poiché mediato dalla ragione che coglie anche quello che i soli occhi non potrebbero vedere, a causa del loro essere assoggettati alla mutevolezza del mondo fenomenico. Il fatto, inoltre, che le Idee siano l'obiettivo del nostro relazionarci con il mondo, e in particolare nel caso di opere anamorfiche, ci viene confermato dal significato del termine greco *idéa* non inteso come "prodotto della mente" ma "forma", "figura", "aspetto", "struttura", riferendoci, quindi, a tutte quelle caratteristiche universali che sono comuni ad un insieme di oggetti concreti che si manifestano nell'eterogeneità della materia con specifiche caratteristiche.

Nello specificare il rapporto esistente tra le Idee e le cose, Platone mette in evidenza come le prime esistano indipendentemente dalle cose stesse ed è proprio per l'esistenza di esse che si riconoscono le cose.

Anticipando di molti secoli i principi che sono alla base della *Gestaltpsychologie* e quindi in contrapposizione con la *Psicologia Transazionale* (come vedremo in seguito), il filosofo greco sostiene che una forma non viene

riconosciuta per il fatto di averne viste altre simili in precedenza ma l'identificazione avviene in maniera spontanea, come risultato di un processo maieutico che conduce a scoprire la verità in un atto di *anamnesi*: il naturale ricordo di qualcosa con cui l'anima, immortale, è già stata a contatto in una vita precedente in cui essa interagiva direttamente con le Idee e non con la loro manifestazione fisica. E quindi, secondo Platone, la visione delle cose stimola il ricordo di concetti presenti in ognuno di noi.

Egli stesso scrive: «L'anima dunque, poiché immortale e più volte rinata, avendo veduto il mondo di qua e quello dell'Ade, in una parola tutte quante le cose, non c'è nulla che non abbia appreso. Non v'è, dunque, da stupirsi se può far riemergere alla mente ciò che prima conosceva della virtù e di tutto il resto. poiché, d'altra parte, la natura è tutta imparentata con se stessa e l'anima ha tutto appreso, nulla impedisce che l'anima, ricordando (ricordo che gli uomini chiamano apprendimento) una sola cosa, trovi da sé tutte le altre, quando uno sia coraggioso e infaticabile nella ricerca. Sì, cercare e apprendere sono, nel loro complesso, reminiscenza»<sup>2</sup>.

Questo garantisce un certo aspetto di universalità della percezione che, quindi, partendo da dati concreti e sensibili, rimanda a quella realtà perfetta, senza lasciarsi più condizionare dall'esperienza personale o dalle condizioni specifiche dell'atto percettivo.

Il passo avanti che Platone compie rispetto ad altri pensatori coevi è l'importanza che attribuisce alle cose del mondo empirico, non considerandole semplicemente apparenze ma attribuendo ad esse un carattere di realtà, anche se inferiore rispetto a quello del mondo trascendente e perfetto delle Idee.

Lo strumento di passaggio dalle une alle altre è proprio la reminiscenza: l'osservatore partendo dai dati sensibili possiede un grado di conoscenza, seppur imperfetta, dell'oggetto con cui si trova ad interagire ma addirittura gli viene consentito di passare ad un livello più alto per cogliere in pienezza dei valori universali dell'oggetto in sé.

A questo punto, compreso il processo che noi potremmo definire psicologico-percettivo (ma se se vogliamo anche ontologico, nel suo livello più alto), è opportuno indagare la relazione che esistete tra cosa e idea e, quindi, tra oggetto concreto e soggetto dell'atto percettivo: si tratta di due realtà differenti che quindi potrebbero essere del tutto svincolate o comunque si genera una qualche interazione tra di esse?

Platone ci insegna che le Idee hanno una loro indipendenza nell'Iperuranio, così come la concezione artistica, con i valori che si vogliono trasmettere, è astratta e appartiene *in primis* alla mente di chi concepisce l'opera,

ma le cose concrete non possono essere considerate del tutto indipendenti, vivendo in un duplice processo di *mimesi* e *metessi* con le Idee, perché processo di imitazione in cui l'oggetto assume l'Idea come modello ma partecipa anche dell'essenza di essa.

Questa teorizzazione ci induce a dover focalizzare l'attenzione non soltanto sulla concretezza delle manifestazioni fisiche, né soltanto sull'astrazione che esse sottendono ma bisogna considerare quel particolare gioco di interazione che può venire a crearsi tra un modello (e quindi una forma, che è il fine ultimo della fruizione) e la materia per mezzo della quale essa si concretizza, attribuendo alla prima tutti i valori di perfezione e lasciando alla seconda la libertà espressiva della fugacità dei sensi.

E quindi, in un processo di trascrizione come quello che configura l'oggetto di questa ricerca, non si può indagare e comprendere la completezza della figura percepita senza considerare l'importanza che assume la materia in quanto è proprio quest'ultima l'unico elemento che può suggerire (utilizzando sempre il pensiero platonico) all'osservatore l'immagine perfetta, in quel processo di anamnesi che consente di passare da alcune caratteristiche fisiche ad altre più generali e astratte. Allo stesso tempo non si può pensare di plasmare la materia concreta senza tenere in stretta considerazione che essa, nonostante abbia forma e caratteristiche particolari, partecipi di valori universali e trascendenti.

Il fatto che nel pensiero platonico la vera conoscenza sia affidata alla ragione, che ci porta verso il mondo delle Idee, non vuole significare che l'esperienza sensoriale non produca alcuna forma di conoscenza, seppur mutevole e talvolta fallace. Anzi, grazie al processo dei ricordi si passa dal particolare al generale: le caratteristiche fisiche esperite sensorialmente consentono, appunto, il riconoscimento, indispensabile per accedere a quei dati universali che l'anima già conosce ma che altrimenti non potrebbe riportare alla mente.

## 1.2 Il velo di Maya nella filosofia indiana

Se Platone ci aiuta a ragionare sul modo in cui noi vediamo la realtà e sul rapporto tra mondo fenomenico e mondo delle Idee, la nostra ricerca intende indagare anche il pensiero orientale per far luce su un legame sempre più stretto tra ciò che appartiene alla nostra mente e ciò che costituisce il mondo esterno con particolare attenzione al significato che i saggi indiani hanno attribuito al termine "illusione".



«Dall'ira viene l'inganno; dall'inganno la perdita della memoria / dalla perdita della memoria, la distruzione della discriminazione; e per la distruzione della discriminazione egli perisce»<sup>3</sup>.

Così recita il verso 63 del secondo discorso della *Bhagavad Gita*<sup>4</sup> in cui si usa il termine *mohab* (nella traslitterazione dal sanscrito) per indicare il concetto "inganno" o anche "illusione".

E' da notare l'accezione assolutamente negativa del termine che si fa derivare addirittura dallo stato della collera, contrapposto a quello di intelligenza (capacità di discriminare ciò che è giusto da ciò che è sbagliato), affermando che questa svanisce quando la memoria viene confusa proprio dall'illusione.

Questa viene, quindi, considerata come la causa della perdita della ragione, quello stato mentale che allontana dalla vera conoscenza, riconducendo l'uomo alla sua esistenza materiale, alla catena dei sensi che lo legano al mondo concreto, portandolo alla perdizione.

Se volessimo, allora, non considerare tutti i giudizi di valore che ne potrebbero derivare<sup>5</sup>, potremmo già in prima istanza sottolineare lo stretto legame che si riconosce tra illusione e mondo fenomenico. Essa non è vista esclusivamente come prodotto della mente ma è soprattutto qualcosa che appartiene al mondo esterno, anzi potremmo addirittura dire che essa è il mondo esterno, nella sua manifestazione materiale all'uomo che, non trovandosi in uno stato di grazia, non può liberarsi dalle sue catene.

Un modo di pensare sicuramente molto lontano da quello occidentale che attribuisce all'illusione un valore del tutto negativo, enfatizzandone il significato di inganno, ovvero quello stato della mente che non ci fa vedere la realtà (che comunque esiste dinanzi agli occhi nella concretezza delle cose) per quel che è.

Il dizionario Treccani così definisce il termine illusione: «in genere, ogni errore dei sensi o della mente che falsi la realtà[...]. In psicologia, ogni percezione della realtà falsata dall'intervento di elementi rappresentativi associati allo stimolo sensoriale così strettamente da essere considerati di natura oggettiva e riferiti all'oggetto che il soggetto crede di percepire».

Quindi un *errore*, una *realtà falsata*, una cattiva interpretazione mentale dei dati forniti dai sensi; di conseguenza si assiste allo sdoppiamento tra *percezione soggettiva* e *realtà oggettiva*, tra ciò che appartiene al pensiero (ma in maniera temporanea e dettata da condizioni particolari) e ciò che, esistendo, rimane immutato (indipendentemente dal soggetto).

Nel pensiero orientale, invece, l'illusione è la natura stessa del mondo fenomenico; essa non appartiene alla mente come inganno ma agli oggetti,

e si manifesta nelle loro caratteristiche fisiche: l'illusione è il mondo e non solo la sua percezione. Ovviamente ne stiamo parlando in termini molto riduttivi poiché sarebbe necessario chiarire molti altri aspetti al fine di comprendere il vero significato che ad essa attribuisco i pensatori orientali. A tal proposito non possiamo non ricordare che il termine maggiormente utilizzato per indicare il concetto di illusione, in sanscrito, è *māyā* (nell'alfabeto devanagari माया), che alcuni traducono letteralmente “ciò che non è” (*ma*: non; *ya*: questo) sottolineando il valore effimero delle cose a cui è riferito, in un rapporto dualistico, con quella che invece è ritenuta la vera essenza del mondo e quindi con “ciò che è”, *Brahman*.

Nella filosofia indiana *Brahman* è l'Essere Universale, l'unica realtà, la consapevolezza che pervade tutte le entità; *Maya* è il potere attraverso cui questo Principio (o Dio) si manifesta nella creazione, incantando i sensi degli esseri viventi e facendo apparire loro il mondo concreto. Un “velo”, quindi, che copre la Realtà, non consentendo all'uomo di entrare immediatamente in contatto con la visione diretta di Dio ma imprigionandolo, attraverso i sensi, nell'esistenza materiale che comunque è pervasa da quello Spirito Universale, di cui è manifestazione.

E così Egli palesa il proprio potere, prende forma nelle infinite forme della Natura che lo cela; questa si manifesta come realtà ma è apparenza, illusione, un fittizio involucro per una Essenza più elevata.

«Sebbene Io sia / senza nascita e senza morte, indistruttibile, / pur essendo il Signore di tutte le cose viventi, nondimeno / attraverso maya, la magia che ho impresso / sulle fluttuanti forme della Natura, la vastità primordiale, / Io vengo e vado e vengo.

[...]

Arduo è / lacerare quel velo divino di molteplici manifestazioni / che Mi nasconde; tuttavia coloro che Mi adorano / lo squarciano e lo oltrepassano»<sup>6</sup>.

Il rapporto tra *Maya* e *Brahman*, quindi, è il medesimo indagato da Kant parlando di Fenomeno e Noumeno. Se da una parte, dunque, si evidenzia sempre più la coincidenza tra illusione, intesa come manifestazione, e forme concrete della Natura, allo stesso tempo si apre il ragionamento verso una visione positiva del termine illusione: essa, infatti, è la capacità di Dio di manifestare l'Infinito in forme finite.

«Strofe, offerte, sacrifici, voti, passato, futuro, ciò che dicono i Veda: da ciò il mago crea tutto questo universo e in ciò l'altro (l'anima individuale) è tenuto dai lacci dell'illusione. Bisogna dunque sapere che l'illusione è la natura e il grande Signore è il mago. Tutto questo mondo è compenetrato

di entità che sono particelle di lui»<sup>7</sup>. L'affermazione "l'illusione è la natura", dunque, sposta la nostra attenzione verso l'esterno, fuori dalla nostra mente, rendendo oggettivo un concetto che nella visione occidentale è assolutamente legato ad una particolare condizione di errore percettivo.

Il significato originario di *māyā* è "creazione", il potere da cui deriva il mondo materiale, attraverso cui i *deva*, le divinità vediche, trasformano il proprio pensiero in forma concreta.

Atto creativo, che prevede, evidentemente, l'utilizzo di materia e, allo stesso tempo, atto razionale se si considera la possibile derivazione dal verbo sanscrito *mā*, che viene utilizzato per indicare l'azione di "misurare", "costruire", "ordinare". Illusione, dunque, non più come inganno ma come manifestazione, governata dalla misura.

A tal proposito, nel testo del *Rgveda*<sup>8</sup>, *māyā* è il potere di *Varuṇa*, la maggiore divinità vedica, per mezzo del quale egli ha stabilito l'ordine materiale della creazione, misurando il mondo fisico: «Io voglio celebrare questa grande forza misteriosa di *Varuṇa*, l'illustre che, collocandosi in piedi nello spazio mediano, ha misurato da un capo all'altro la terra come il sole come se fosse un metro»<sup>9</sup>.

Un concetto di illusione, allora, molto ampio e sicuramente lontano dal semplificato utilizzo che se ne fa nel linguaggio comune: partendo da uno stato di confusione della mente si arriva a utilizzarlo per definire il mondo esterno nella sua concretizzazione materiale e razionale; non una visione soggettiva, dunque, ma una realtà oggettivamente misurabile e ordinata.

Solo per dovere intellettuale è opportuno ricordare che questi ragionamenti derivano da riflessioni spirituali (che non potremmo, per ovvi motivi, approfondire nella presente ricerca) e se i saggi indiani utilizzano la parola *māyā* per indicare l'illusione è perché le radici del loro pensiero sono più profonde e le loro aspirazioni più alte della semplice descrizione della realtà: il mondo non è fittizio ma il fine ultimo dell'essere vivente è al di là di esso; il suo obiettivo deve essere l'unione tra l'Io sensibile (coscienza individuale) e l'Io assoluto (coscienza universale) e ciò è possibile solo rompendo le catene che lo legano ai fenomeni esterni. In altre parole, nella visione orientale, il più grande inganno è proprio l'esistenza poiché non si tratta della realtà ultima, immutabile e trascendente, ma soltanto di una realtà simbolica, di una rappresentazione della realtà del *Brahman* in termini di coscienza cosmica.

### 1.3 Arthur Schopenhauer: il mondo è la mia rappresentazione

Di notevole interesse, oltre che per il fatto che si tratti di un pensatore contemporaneo, soprattutto per il rilievo che pone nel suo pensiero al concetto di illusione è l'opera di Arthur Schopenhauer (Danzica 1788 - Francoforte sul Meno 1860) ed in particolare lo scritto *Il mondo come volontà e rappresentazione* del 1818.

Opponendosi all'idealismo di Hegel, il punto di partenza della filosofia secondo Schopenhauer, e quindi non solo di una conoscenza parziale come affermavano alcuni pensatori precedenti, è l'esperienza che deve indagare il mondo esterno ma deve anche essere rivolta verso l'interiorità dell'uomo stesso, aprendo la strada alla filosofia o alle religioni.

Tornando al titolo della sua opera più nota, non si può non sottolineare l'affermazione secondo cui "il mondo è rappresentazione", ovvero la sintesi delle informazioni forniteci dai sensi e dalle forme *a priori* che, secondo il Nostro, sono Spazio, Tempo e Causalità. Il processo che porta alla rappresentazione, essendo frutto del cervello, ha una base fisiologica dalla quale non si può prescindere, ma è prevalentemente un atto intuitivo e immediato.

Arthur Schopenhauer inizia così il primo capitolo: «"Il mondo è la mia rappresentazione": questa è una verità che vale nei confronti di ogni essere vivente e cosciente; benché l'uomo soltanto possa condurla nella coscienza riflessa ed astratta. E se egli fa realmente questo, in tal modo si è insediata in lui la riflessione filosofica. Gli apparirà allora chiaro e certo che egli non conosce il sole e la terra, ma solamente un occhio che vede un sole, una mano che sente la terra; e che il mondo che lo circonda esiste soltanto come rappresentazione, vale a dire, esclusivamente in relazione ad altro, il rappresentante, che è lui stesso»<sup>10</sup> chiarendo fin dall'inizio alcuni dei principi che sono alla base della sua filosofia e che ci aiuteranno a chiarire, all'interno di questa ricerca, il rapporto che esiste tra soggetto percipiente e mondo esterno con cui esso si trova ad interagire.

Egli intende, quindi, per rappresentazione nient'altro che l'intuizione del soggetto ritenendo necessario in questo processo due elementi: da una parte da centralità del singolo individuo (il soggetto dell'intuizione) e, da un'altra, la netta separazione tra soggetto ed oggetto, unica condizione affinché una qualsiasi rappresentazione possa essere possibile.

Sempre nel primo capito della sua opera chiarisce: «Il SOGGETTO è quell'essere che tutto conosce e da nessuno è conosciuto. Esso è quindi colui che sostiene il mondo, la condizione generale e sempre presupposta

di ogni cosa che appare, di ogni oggetto, poiché tutto ciò che è sempre presente lo è soltanto per il soggetto»<sup>11</sup> stabilendo così un rapporto di reciproca sussistenza tra mondo e essere umano o, meglio, tra oggetto e intelletto sottolineando la necessità del soggetto per poter affermare non solo la percezione del mondo esterno ma addirittura per affermarne l'esistenza in quanto c'è perfetta corrispondenza tra rappresentazione e oggetto. Non si può non sottolineare, quindi, la posizione centrale del soggetto che, per mezzo di un processo puramente intuitivo, genera la sua - e solo sua - rappresentazione, del tutto individuale perché condizionata dalle informazioni fornite dai propri sensi. In questo modo è un po' come se si volesse trascurare l'indagine sulla materia intesa in quanto tale ma si pone l'attenzione prevalentemente sul modo in cui è percepita, facendo coincidere la percezione con l'esistenza stessa. Quindi se non ci fosse l'uomo, nella sua posizione "ego-centrica" non ci potrebbe essere alcuna rappresentazione e di conseguenza non ci sarebbe il mondo stesso.

In questo modo si arriva ad affermare il concetto di "esistenza relativa" e non più assoluta e indipendente poiché essa risulta essere condizionata da qualcos'altro. E sicuramente questa non è una novità introdotta dal Nostro: già Eraclito (Efeso 550 ca - 480 ca a.C.) affermava che "tutto scorre" (*pánta rhêi*) e ancora più indietro nel tempo, come già analizzato in precedenza, nel *Mondo* Schopenhauer citando i *Veda* e i *Purana* dice: «essa è MAJA, il velo dell'illusione, che avvolge gli occhi dei mortali e fa loro vedere un mondo, del quale non si può dire né che esista né che non esista, poiché esso è come un sogno, come lo splendore del sole sulla sabbia, che il viandante, da lontano, scambia per una distesa d'acqua; o come una corda buttata via, che lui ritiene essere un serpente»<sup>12</sup>.

Importante a questo punto è sottolineare l'affermazione secondo cui l'oggetto e la rappresentazione sono la stessa cosa: l'oggetto è assolutamente condizionato dal soggetto, senza che la soggettività si intenda come menzogna. L'illusione, di conseguenza, non è necessariamente qualcosa di diverso dell'oggetto stesso.

«In quanto vive, in quanto è uomo, non è soltanto consegnato al *peccato* e alla *morte*, ma anche all'*illusione*, e quest'illusione è reale quanto la vita, il mondo stesso dei sensi, anzi è tutt'uno con essi: su di essa si fondano tutti i nostri desideri e brame, che a loro volta non sono che l'espressione della vita come la vita non è che l'espressione dell'illusione; in quanto viviamo, vogliamo vivere, siamo uomini, l'illusione è verità, solo in relazione alla coscienza migliore è illusione»<sup>13</sup>.

Affermare che "l'illusione è verità" ci permette di evidenziare il valore,

non del tutto negativo, che Schopenhauer attribuisce a tale concetto: il fine ultimo dell'uomo è andare al di là delle apparenze ma, nell'esperienza conoscitiva, non vi è nulla di diverso dalla nostra personale rappresentazione, di quell'immagine che arriva a noi parzialmente celata da un "velo ingannatore" che ci consente di percepirla non nella sua essenza ma nella sua forma, mutevole e quasi soggettiva. La coincidenza tra mondo fenomenico e sua rappresentazione non può, dunque, essere trascurata altrimenti si corre il rischio di pensare che possano esistere rappresentazioni corrette e rappresentazioni sbagliate e che solo queste ultime possano essere definite illusioni. In realtà non è così. La rappresentazione, in quanto atto immediato e intuitivo, è sempre corretta e, allo stesso tempo, sempre illusione perché l'uomo vive in una vita che è come un sogno e tutto ciò che conosce con l'intelletto, proprio perché non appartiene al modo della pura contemplazione, non può essere altro che illusione. E' come se, e questo lo vedremo meglio continuando ad indagare più a fondo la filosofia di Schopenhauer, ci fossero due binari paralleli di cui uno solo è quello del mondo fenomenico mentre l'altro è quello della "coscienza migliore": solo in relazione alla quest'ultima si può parlare di illusione perché quando si percorre il primo binario per l'uomo essa è realtà.

Questo duplice modo di poter vedere le cose è quello che nell'ambito della presente ricerca interessa maggiormente perché ci consente di dimostrare l'esistenza (in senso quasi ontologico) di ciò che appare nonostante si possa, addirittura, lasciare inalterato, per non dire indifferente, la materia in quanto tale, rimandando la scelta al soggetto stesso che percepisce il quale è come se, in quell'atto, quasi creasse una sua realtà.

Ed è proprio in virtù di questo duplice punto di vista che si può definire il Mondo sia come volontà che come rappresentazione, senza che una definizione contraddica l'altra; a consentire che questi due binari corrano paralleli senza mai scontrarsi è proprio l'uomo, in base alla tipologia di conoscenza che egli stesso mette in atto.

Per spiegare questo processo prendiamo in prestito parte di un'altra sua opera, *Il mio Oriente*, in cui, evidenziando i suoi rapporti e le relazioni tra il suo pensiero e la filosofia orientale, il Nostro dice: «Quando le nubi viaggiano, non si curano delle figure che formano, non sono connaturate a esse: la loro natura, la loro essenza come corpi è di seguire l'urto del vento, le figure esistono solo per l'osservatore. Un torrente che precipita in basso sulle pietre nulla sa dei vortici, delle onde e dello spumeggiare che fa vedere: la sua natura sta nel seguire la gravità, quelle forme ci sono solo per noi. Il ghiaccio sul vetro della finestra si forma secondo le leggi

della cristallizzazione, che sono la sua natura: gli alberi e i fiori che formano esistono solo per noi.

[...]

Ma l'*aspetto* che hanno, secondo la proporzione reciproca delle loro parti, come sono concatenate, è indifferente e inessenziale alle idee che vi appaiono e alla volontà che appare nelle figure, così come lo sono alle nuvole le figure che formano, al torrente la forma del suo vortice, al fluido che si solidifica la forma dei cristalli sulla finestra o dell'*arbor Dianae* nel vetro. E' la *Māyā*<sup>14</sup>.

La similitudine rende chiaramente evidente la distinzione tra l'essenza delle cose e le figure che esse formano, le quali esistono solo per il soggetto e, nonostante non appartengano alle cose in sé, da esse derivano senza stravolgere la loro stessa natura anzi, vengono definite addirittura "inessenziali".

Le rappresentazioni, però, non devono essere confuse con le sensazioni in quanto queste ultime sono solo il frutto di processi fisiologici e non hanno nulla in comune con quei modi intuitivi della rappresentazione che riguardano la sintesi tra i dati forniti dai sensi e le tre forme *a priori*. Si ha, quindi, una netta separazione tra la fisiologia della visione e tutto ciò che invece deriva dal cervello, ovvero il processo intellettuale. E' opportuno fare questa specificazione per evitare di cadere in errore nel pensare che, quando il filosofo parla di rappresentazione o di illusione, voglia alludere alla falsità. In realtà assumendo la coincidenza tra realtà e rappresentazione e la centralità del soggetto, non si vuole evidenziare la totale soggettività dell'atto conoscitivo a scapito di una coerenza di fondo, che comunque accompagna il processo intuitivo.

Se da una parte abbiamo, quindi, il soggetto considerato come ente che condiziona la realtà e addirittura la sua esistenza, dall'altra c'è l'oggetto le cui forme essenziali *a priori* (utilizzando, come fa lo stesso Schopenhauer, un termine caro alla filosofia di Kant) sono solo tre: il Tempo, lo Spazio e la Causalità ed appartengono già alla nostra coscienza e non ai sensi. Si sposta quindi l'attenzione verso un continuo rapporto di causa ed effetto che genera il divenire e che, contemporaneamente, determina la conoscenza. L'intuizione, partendo dai dati sensibili, non si ferma ad essi ma, per mezzo dell'intelletto, consente di indagare la causa partendo dall'effetto. Con questa sua dissertazione, Schopenhauer riesce ad argomentare sulle modalità in cui i bambini imparano a vedere, o su come dalle due immagini differenti prodotte dai due occhi l'osservatore veda un'immagine unica, o anche come tale immagine provenga da un'impressione retinica capovolta,



sottolineando l'importanza del ruolo attivo dell'intelletto e non solo delle informazioni fornite dai sensi nel processo fisiologico della visione (su questo ci soffermeremo più avanti quando affronteremo in maniera più dettagliata le medesime problematiche dal punto di vista della psicologia della percezione<sup>15</sup>).

Il contributo dell'intelletto nella genesi della rappresentazione, ovviamente, non vuol dire l'introduzione di complessi sillogismi ma essa resta l'opera di un attimo, un'intuizione che lascia la complessità del ragionamento ai meccanismi necessari per fissare la conoscenza e poterla, poi, comunicare. Di conseguenza i concetti non sono altro che rappresentazioni secondarie, ricavate per astrazione, il cui valore, quindi, non è conoscitivo ma di semplice rimando a quell'intuizione intellettuale da cui evidentemente derivano, determinando, così, un inscindibile legame tra dati dei sensi e concetti astratti, con una forte attribuzione di valore ai primi per il loro necessario ruolo al fine di avviare il processo di astrazione.

«Poiché i concetti traggono tutto il loro contenuto dalla conoscenza intuitiva e quindi l'intero edificio del nostro mondo mentale riposa sul mondo dell'intuizione, noi dobbiamo sempre da ogni concetto poter ritornare, per via intermediaria, alle intuizioni, da cui è stato immediatamente ricavato o da cui sono stati ricavati i concetti, dei quali esso è la deduzione astratta»<sup>16</sup>. Queste affermazioni rafforzano la nostra volontà di indagare sulla realtà concreta e sulle possibilità di plasmarla al fine di ottenere da una rappresentazione particolare concetti ad essa legati seppur in maniera illusoria (o legati al mondo dell'apparenza).

Tornando al pensiero di Schopenhauer, potremmo riassumere dicendo che il mondo esiste solo nella rappresentazione che l'osservatore costruisce in maniera del tutto istintiva per mezzo dell'intelletto che, partendo dai dati sensibili, comprende la causa che ha determinato l'effetto. L'incapacità di andare oltre i dati sensibili o meglio l'incapacità di usare l'intelletto è definitiva "stupidità" come (riportando un esempio fatto dallo stesso Schopenhauer nella sua opera<sup>17</sup>) accade ad un bambino in un manicomio che, osservando una lente, resta continuamente affascinato dall'immagine che essa riflette ma non è in grado di capire da cosa, tale immagine, sia prodotta. Così facendo non si arriva alla conoscere della realtà (considerata come il passaggio dall'effetto alla causa che lo ha determinato) in quanto essa è prodotta dell'intelletto. Se, invece, interviene anche la ragione si arriva alla verità che è un giudizio astratto.

In contrapposizione alla verità si ha l'errore, mentre in contrasto con la realtà c'è l'apparenza. Quest'ultima, che a noi interessa in maniera par-



ticolare, si verifica quando il soggetto si trova di fronte a un evento che potrebbe essere prodotto da cause differenti. L'intelletto, formulando la sua rappresentazione in maniera immediata, senza alcun ragionamento discorsivo, è naturalmente portato a individuare la causa che avviene più frequentemente. Solo la ragione potrebbe evitare di credere reali le apparenze, con la determinazione della reale causa che sta dietro all'evento ma, nella pratica, questo non è possibile poiché intelletto e ragione sono separati tra loro e non si influenzano vicendevolmente. O meglio, nella prima fase, quando agisce l'intelletto, la ragione non interferisce con la percezione del soggetto mentre, al contrario, partendo da questi dati sensoriali si passa ai concetti astratti e ai discorsi. Quindi se nella rappresentazione non possono esserci errori in quanto c'è la perfetta coincidenza con l'oggetto stesso, senza l'apporto di alcun giudizio o dubbio (lasciando il soggetto del tutto appagato), quando interviene la ragione cominciano a nascere problematiche e incertezze portando, sul piano pratico, apprensione e rimorso.

A questo punto, però, per Schopenhauer forse non è più sufficiente fermarsi ai dati dell'esperienza ma diventa opportuno fare un passo avanti per andare alla ricerca di quel principio unico, della cosa in sé che è colta in forma pienamente consapevole dal filosofo. E quindi si arriva alla seconda parte della sua opera in cui si definisce il mondo come "volontà".

La cosa in sé non può, ovviamente, essere legata alla materia a causa del suo carattere di illusorietà e quindi non la si può ricercare in essa ma bisogna scoprire un'altra parte dell'uomo, quella non legata ai sensi, la volontà, intesa come l'insieme dei bisogni, dei sentimenti e dell'attaccamento alla vita. Essa sfugge ad ogni rappresentazione, ed è libera dalle tre forme a priori, assolutamente incondizionata da ogni legge di causalità: essa può essere colta dall'uomo solo nella sua interiorità.

Se da una parte, quindi, la filosofia di Schopenhauer si sposta verso il suo concetto di pessimismo dovuto all'irriducibile lotta tra gli esseri fenomenici, riassumibile nella sua affermazione "*homo homini lupus*" dall'altro, con l'introduzione della volontà, in un certo senso, si richiude l'intero apparato filosofico. Essa si manifesta in maniera differente nelle forme della natura, partendo da quella inorganica, in cui è pura causalità meccanica, per poi articolarsi in maniera sempre più particolareggiata man mano che si passa dalla vita vegetale a quella animale, fino ad arrivare all'uomo in cui, essa, ha portato alla formazione del cervello, e di conseguenza all'intelletto e alla volontà di conoscenza. E proprio per il sussistere, grazie alla volontà, dell'intelletto, il cui prodotto non è altro che la rappresentazione, si ri-

chiude il circolo che unisce mondo sensibile e mondo interiore dell'uomo. Così l'apparenza, cioè il mondo fenomenico, non viene posto ad un livello inferiore rispetto all'insieme dei sentimenti poiché essi appartengono a due facce della medesima medaglia. Non a caso, e ritorniamo sul titolo della più celebre opera di Schopenhauer, il mondo è sia rappresentazione sia volontà, sottolineando, quindi, che non si ha un superamento dell'una con il subentrare dell'altra ma ognuna delle due forme di rapporto che l'uomo può avere è orientata solo ad una faccia di quella medaglia, che è la vita, nonostante (e qui lo citiamo soltanto per puro dovere intellettuale nei riguardi del pensiero di Schopenhauer senza voler scendere il ulteriori approfondimenti) l'aspirazione di ognuno dovrebbe essere la liberazione dalle illusioni dei fenomeni attraverso la moralità, l'arte e l'ascetismo<sup>18</sup>.

L'arte, quindi, come via di liberazione dal dolore, riprendendo la filosofia platonica, è semplicemente la contemplazione delle Idee, ovvero quegli oggetti eterni e perfetti ai quali attingono le differenti manifestazioni della materia. Da notare è la differenza che si fa tra concetti e Idee: mentre i primi sono legati alle rappresentazioni intuitive per astrazione, partendo dai dati sensibili, le Idee, invece, sono l'immediata oggettivazione della volontà, che quindi non partecipa più delle lotte del mondo fenomenico.

#### 1.4 I dati sensoriali come fondamento della conoscenza

L'indagine, quindi, si sposta sempre più verso il particolare rapporto esistente tra sensi e ragione, di cui si era già occupato Eraclito (Efeso 550 ca - 480 ca a.C.). La sua conclusione potrebbe essere riassunta in questa sua frase: «preferisco quelle cose di cui c'è vista, udito ed esperienza» che gli permette di sottolineare l'importanza che, nel processo conoscitivo, deve essere attribuita ai sensi e alla realtà concreta che da essi viene percepita.

Per poter meglio comprendere fino a che punto, e in che modo, il mondo sensibile debba essere oggetto dell'interesse dell'uomo è opportuno partire dal concetto del *pánta rhêi* (tutto scorre) secondo il quale il continuo divenire delle cose è regolato dalla costante lotta tra contrari che caratterizza non solo il mondo naturale ma anche quello umano, sviluppandosi e trasformandosi gli uni negli altri. Questo legame porta a riflettere sull'esistenza di un'unità o addirittura un'armonia tra tutte le cose che sussiste proprio in virtù delle perenni contrapposizioni e mutevolezze poiché “tutto è uno” grazie al *lógos*, principio razionale ordinatore di tutte le cose.

Il passaggio tra particolare ed universale è proprio la capacità di scorgere

la legge universale che è in ogni cosa senza restare legati alle vedute particolari.

Questo concetto, in merito alla presente ricerca, ci consente di affermare l'opportunità di porre sullo stesso livello tutte quelle realtà apparentemente contrastanti, che a prima vista potrebbero sembrare escludersi a vicenda, ma che poi non sono altro che l'espressione di un medesimo principio, che ne regola le forme particolari. Per arrivare, inoltre, a quella conoscenza che si considera perfetta perché frutto del ragionamento universale, non si possono escludere i dati dei sensi. Anzi proprio partendo dalla vista, come lo stesso Eraclito sottolinea, si può fare quel salto di qualità che consente di scorgere al di là delle apparenze, per cogliere il principio universale che si cela nelle cose stesse.

### 1.5 L'uomo e il mondo esterno: tra concetto e percezione

Ad affrontare le tematiche relative al rapporto esistente tra l'uomo e il mondo esterno, o meglio su come l'uomo possa farsi ingannare dalla realtà, era già stato Baruch Spinoza (Amsterdam 1632 - L'Aia 1677) come egli stesso dice nella sua opera *Tractatus de intellectus emendatione* in cui sostiene che il vero bene per l'uomo è la “cognizione del legame che la mente ha con tutta la natura”, ovvero la posizione che l'uomo occupa nella realtà.

Anche nel suo pensiero filosofico è centrale il concetto che l'uomo, a causa dei dati forniti dai sensi, è facilmente incline all'illusione: compito della filosofia è proprio la liberazione da questa schiavitù. C'è da sottolineare però che i dati dei sensi non sono falsi in se stessi; l'errore può derivare dalla carenza di conoscenza dell'uomo che, partendo proprio da tali dati, formula, frettolosamente, dei giudizi evidentemente infondati. Tra tutte quelle possibili, la causa principale, secondo Spinoza, di questi giudizi scorretti, e quindi dell'esistenza dell'illusione, è l'immaginazione poiché essa fa ritenere vera l'esistenza di cose che nella realtà non esistono. A questo punto si sposta l'attenzione su una problematica molto più complessa in cui viene posta da una parte l'esistenza degli oggetti (che può essere percepita attraverso i sensi) e dall'altra la loro autentica essenza (che può essere colta solo individuando la concatenazione casuale che le lega al tutto): la finalità del suo *Tractatus de intellectus emendatione* è proprio quella di chiarire le metodologie per educare la mente a distinguere ciò che è frutto di immaginazione da ciò che deriva dall'effettiva intellesione, e quindi il falso dal vero. Per essere più precisi, secondo Spinoza, non può essere falsa una

singola percezione sensoriale così come non può essere falsa una singola idea. Questo è un nodo teorico importante senza cui si può correre il rischio di demonizzare tutto ciò che deriva dai sensi, mettendo l'uomo in una complessa posizione di relazione soggiogante rispetto al mondo.

Per meglio comprendere tutta questa problematica non si può non far cenno al ruolo attribuito a Dio dal filosofo razionalista: un panteismo che consente di affermare che “tutte le cose che sono, sono in Dio, e senza Dio nulla può essere concepito”, individuando così un principio universale che regola il mondo e in funzione del quale vanno relazionate tutte le cose. Non si parla di certo del Dio del Cristianesimo ma di un Dio che coincide con la realtà, considerata nella sua totalità, di cui si sottolinea l'assoluto ordine razionale (non a caso la filosofia di Spinoza è considerata una delle principali tappe del razionalismo metafisico). Se ci si allontana da questo principio di ordine universale e razionale in cui tutto è regolato da un processo di necessità ecco che arriva l'errore e la schiavitù prodotta dall'immaginazione, che tende a isolare i singoli oggetti dall'unità della sostanza divina, non riuscendo ad individuare le cause dei fenomeni considerati.

A produrre il fraintendimento è la libertà dell'uomo o, meglio, il suo libero arbitrio. Spinoza scrive: «Gli uomini errano in quanto si credono liberi; e questa opinione consiste in ciò solo, che essi sono consci delle proprie azioni e ignari delle cause che le determinano. La loro idea di libertà è dunque questa: di non conoscere alcuna causa delle proprie azioni. Ciò che essi dicono, ossia che le azioni umane dipendano dalla volontà, sono infatti parole, delle quali non posseggono alcuna idea»<sup>19</sup> in cui si sposta il concetto dell'errore verso la non conoscenza della causa dovuta al soffermarsi solo a ciò che appare senza inserire i fenomeni in quell'ordine universale che tutto dirige. Questo è il primo genere di conoscenza, quello dei sensi e dell'immaginazione, la cui caratteristica è quella di rappresentarsi le cose nella loro singolarità e non nelle relazioni che le legano alle altre.

L'immagine, e quindi questa rappresentazione illusoria della realtà, non ha a che fare con il pensiero ma piuttosto con l'estensione, con il corpo e quindi con la percezione.

Nella parte seconda dell'*Ethica more geometrico demonstrata*, quella dedicata alla Mente, per chiarire il significato di idea il Nostro contrappone al termine “concetto” quello di “percezione”; quest'ultimo «sembra indicare che la Mente sia passiva rispetto a un oggetto, mentre concetto sembra esprimere un'azione della Mente»<sup>20</sup>. L'idea viene in tal modo definita come una presa di posizione dell'intelletto, un atto volitivo, a differenza dell'im-

maginazione che dipende da un passivo atto di semplice ricezione degli stimoli forniti dal mondo esterno. Nel “chiarimento” della proposizione 17 si sottolinea, poi, che l'errore non sta nell'atto dell'immaginare ma, piuttosto, nell'assenza di un'idea che affermi l'inesistenza di ciò che si sta immaginando. Se si fosse in grado di fare questa precisazione sull'esistenza (o inesistenza) della realtà si potrebbe addirittura passare dalla concezione dell'immaginazione come “difetto” della Mente a quello di “pregio” derivante dalla natura umana.

Indipendentemente dal concetto di vero o falso (che esula dagli intenti della presente ricerca) le affermazioni di Spinoza ci consentono di affermare l'esistenza nella mente umana di una realtà, frutto dell'esperienza sensoriale e quindi illusoria, di cui l'uomo può addirittura arrivare a credere la reale esistenza.

Nella terza parte della sua opera *Ethica*, intitolata *Sentire e sapere*, il filosofo olandese chiarisce le differenti tipologie di sentimenti e, a suo modo, ne dà una dimostrazione; nella proposizione numero 16 chiarisce infatti la relazione che si genera tra l'immagine di una cosa e ciò che essa suscita quando essa somiglia ad un oggetto già noto.

«Per il solo fatto d'immaginare che una cosa ha qualche somiglianza con un oggetto che suole arrecare alla mente Mente Letizia o Tristezza, benché ciò in cui la cosa è simile all'oggetto non sia la causa efficiente di questi affetti, tuttavia noi l'ameremo o l'avremo in odio.

Dimostrazione

Ciò che nella cosa è simile all'oggetto noi l'abbiamo (per Ipotesi) considerato nell'oggetto stesso con un affetto di Letizia o di Tristezza; e perciò appena la mente sarà affetta dall'immagine di questo carattere simile, subito sarà anche affetta da questo o da quell'affetto e di conseguenza la cosa, che percepiamo avere tale carattere, sarà per accidente causa di letizia o di Tristezza; e perciò, benché ciò in cui essa è simile all'oggetto non sia la causa di questi affetti, tuttavia noi l'ameremo o l'avremo in odio»<sup>21</sup>.

Tale affermazione, trascurando l'aspetto più direttamente legato ai sentimenti (quelli che egli stesso definisce “Letizia” o “Tristezza”), ci aiuta ad affermare l'importanza che occupa l'immagine di una cosa nella mente umana, un'importanza che potremmo dire tale da poter essere paragonata quasi alla cosa in sé (e qui non si vuol far riferimento al noumeno kantiano).

Proprio per quel rapporto di somiglianza, l'immagine riesce a suscitare nell'osservatore le medesime conseguenze o sensazioni prodotte dall'oggetto con cui essa è in relazione determinando una realtà che, seppur fal-

sa (secondo il pensiero di Spinoza), comunque esistente nell'osservatore stesso.

Quindi finché non si passa al secondo stadio della conoscenza, quello in cui si colgono le cause e gli effetti dei fenomeni, si resta nell'errore e si è schiavi dell'illusione poiché gli unici dati che si tengono in considerazione sono quelli forniti dai sensi che consentono la prima rappresentazione del mondo circostante per quello che appare.

### 1.6 L'accettazione dell'illusione: esse est percipi

In maniera ancora più specifica, entrando più nel dettaglio all'interno delle questioni che riguardano proprio la visione con la finalità di comprendere il rapporto esistente tra ciò che percepiamo e il mondo esterno, non si può non considerare l'opera di George Berkeley (Kilkenny 1685 - Oxford 1753) *Nuova teoria della visione* (1709) in cui si affronta il problema delle motivazioni che ci inducono a vedere la distanza e la dimensione degli oggetti. Opponendosi alle regole geometriche fissate da Keplero, Berkeley concentra le proprie riflessioni sull'aspetto osservativo del fenomeno della visione per sostenere l'importanza, nell'atto percettivo, delle operazioni psichiche compiute dal soggetto a discapito di quelle geometriche.<sup>22</sup>

Gli strumenti, quindi, a disposizione dell'uomo per indagare la realtà sono il tatto e la vista: quest'ultima contribuisce alla percezione della luce e del colore mentre il tatto fornisce le informazioni in merito alla grandezza e alla distanza degli oggetti.

Ma che relazione si instaura tra questi due sensi? I dati che essi ci forniscono sono, se considerati separatamente, scollegati tra loro ma, semplicemente, suggeriscono un legame del tutto arbitrario: un'immagine visiva potrebbe portare l'uomo a pensare ad una distanza ma quello che realmente viene percepito, cioè quello che consente l'associazione dei dati forniti dalla vista a quelli forniti dal tatto, è l'esperienza o l'abitudine di essersi trovati in condizioni analoghe.

Quindi, in questo modo, si introduce la possibilità di una percezione non del tutto oggettiva né assolutamente consequenziale all'oggetto in sé: così come vedremo in seguito grazie al contributo che darà la psicologia transazionale, tutto dipende dal soggetto e dalla sua esperienza passata portandoci a pensare all'esistenza di una illusione non voluta dal mondo esterno ma semplicemente suggerita da esso ma "accettata" da chi guarda.

E' quello che sosteneva già Demostene 300 anni prima di Cristo quando

afferitava che «nulla è più facile che illudersi. Perché l'uomo crede vero ciò che desidera»<sup>23</sup>.

Tornando al pensiero di Berkeley, la visione, quindi, non risiede nell'occhio ma nello spirito umano che dà un significato alle figure che la vista gli fornisce legandole a delle idee che, però, a differenza di altri pensatori, non sono né astratte né universali ma esse sono addirittura definite come sensazioni particolari riconducendo tutto alla pura percezione: egli sottrae così l'oggettività persino ai concetti di spazio e di materia definendo, in questo modo, il suo immaterialismo.

«Tutti riconosceranno che né i nostri pensieri né i nostri sentimenti né le idee formate dall'immaginazione possono essere senza la mente. Ma per me non è meno evidente che le varie sensazioni ossia le idee impresse ai sensi [...] non possono esistere altro che in una mente che le percepisce [...]. Che cosa sono, ditemi, gli oggetti [...] se non cose che percepiamo con il senso? E che cosa possiamo percepire oltre alle nostre idee o sensazioni? E non è senz'altro contraddittorio che una qualunque di queste, o una qualunque combinazione di esse, possa esistere senza essere percepita?»<sup>24</sup>

Se volessimo riassumere il suo pensiero con le sue stesse parole potremmo dire “*esse est percipi*” facendo, quindi, coincidere l'esistenza di un fenomeno proprio con la sua percezione e, di conseguenza, le rappresentazioni non sono una copia dell'originale ma sono la loro esistenza.

La materia, allora, non ha un'esistenza oggettiva, e cioè indipendente dalla coscienza, ma esiste solo perché è percepita ponendo nuovamente al centro di tutto l'essere umano in funzione del quale in mondo esiste ed esiste solo nel modo in cui esso lo guarda e lo tocca, e il luogo di tale esistente è la sua mente.

«Questo essere percipiente e attivo è ciò che io chiamo *mente, spirito, anima* o *me stesso*. Con le quali parole io non denoto una delle mie idee, ma una cosa interamente distinta da esse, in cui esse esistono, o – che è la stessa cosa – da cui sono percepite; perché l'esistenza d'una idea consiste nell'essere percepita»<sup>25</sup>.

A questo punto ci si potrebbe chiedere se esiste la realtà e come, un essere umano, possa distinguere la realtà dall'immaginazione.

Secondo Berkeley è reale tutto quello che è percepito secondo uniformità, costanza e regolarità la cui percezione ha caratteristiche di omogeneità e coerenza a differenza dei prodotti della fantasia che sono vaghi e confusi. E questo ancora per sostenere l'allontanamento sempre più forte dall'oggetto considerato nella sua materia verso la centralità dei processi psichici e quasi coscienziali.

Questa coincidenza tra criterio di realtà e criterio di uniformità ci fa già pensare, e lo vedremo in maniera più approfondita nel capitolo ad essa dedicato, ai fattori di unificazione figurale alla base della percezione gestaltica secondo i quali, nell'atto percettivo, la mente tende ad associare elementi figurali in unità secondo criteri di somiglianza, buona continuazione, pregnanza.



## Note

<sup>1</sup> Platone, *Repubblica*, VII, 514 a - 517 a, in *Opere*, vol. II, Laterza, Bari 1967, pp. 339-342.

<sup>2</sup> Platone, *Menone*, 81 c - 82 a, trad. it. F. Adorno, in A. Maddalena (a cura di), *Lettere, definizioni, Dialoghi spuri*, Laterza, Bari 1971.

<sup>3</sup> *Bhagavad Gita* (II; 63), trad. dal sanscrito di Swami Sivananda (trad. dall'inglese di L. e L. Porpora), Edizioni Mediterranee, Roma 2005, p. 64.

traslitterazione dal sanscrito:

«Krodhād bhavati sammohāḥ sammohāt smṛti-vibhramāḥ | Smṛti-bhramśād buddhi-nāśo buddhi-nāśāt praṇāsyati ||63||»

<sup>4</sup> *Bhagavadgītā* (in devanāgarī: भगवद्गीता, “Canto del Divino” o “Canto dell’Adorabile”) è un poema di contenuto religioso di circa 700 versi (*śloka*) diviso in 18 canti (*adhyāya*), contenuto nel VI *parvan* del grande poema epico *Mahābhārata*. La *Bhagavad Gita* ha valore di testo sacro, ed è divenuto nella storia tra i testi più popolari e amati tra i fedeli dell’Induismo.

<sup>5</sup> si sottolinea che la finalità della presente ricerca è indagare il valore e il significato del concetto di illusione in vista delle sue applicazioni nel mondo dell’arte e della rappresentazione. Si fa, quindi, riferimento a dottrine filosofiche o religiose con la consapevolezza di evidenziarne quegli aspetti che possono rientrare nel nostro campo di indagine trascurando volontariamente tutti gli altri ragionamenti più specifici di ognuna di esse che potrebbero scaturire dalle presenti riflessioni ma che ci condurrebbero in settori non propriamente pertinenti.

<sup>6</sup> *Bhagavad Gita* (IV; 6) (VII;14), trad. it. dalla traduzione inglese di Sir Edwin Arnold, in Paramahansa Yogananda, *Autobiografia di uno Yogi*, Astrolabio, Roma 2009, p. 48.

traslitterazione dal sanscrito:

«Ajo ‘pi sann avyayātmā bhūtānām īśvaro ‘pi san | Prakṛtiṃ svām adhiṣṭhāya sambhavāmy ātma-māyayā ||6||

[...]

Daivī hy eṣā guṇamayī mama māyā duratyayā | Mām eva ye prapadyante māyām etāṃ taranti te ||14||».

<sup>7</sup> *Śvetāśvatara Upaniṣad* IV, 9-10, trad. it C. Della Casa in *Upaniṣad*, Utet, Torino 1983, pag. 408.

traslitterazione dal sanscrito:

«chandāṃsi yajñāḥ kratavo vratāni bhūtaṃ bhavyaṃ yac ca vedā vadanti asmān māyī sṛjate viśvam etat tasmimś cānyo māyayā saṃniruddhaḥ māyāṃ tu prakṛtiṃ vidyān māyinaṃ tu maheśvaraṃ tasyāvayavabhūtais tu vyāptaṃ sarvaṃ idaṃ jagat».

<sup>8</sup> Il *Ṛgveda* è il più antico testo, in sanscrito arcaico, facente parte dei Veda, la raccolta di testi sacri induisti.

<sup>9</sup> *Ṛgveda* V, 85,5, trad. it. S. Sani, Marsilio, Venezia 2000, p. 147.

traslitterazione dal sanscrito:

«imām ū śvāsurasya śrutasya mahīm māyāṃ varuṇasya pra vocam māneneva tasthivām antarikṣe vi yo mame pṛthivīm sūryeṇa».

<sup>10</sup> A. Schopenhauer, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, trad. it. G. C. Giani,

Newton Compton, Roma 2012, p. 23.

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 25.

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 28.

<sup>13</sup> A. Schopenhauer, *Il mio oriente*, a cura di G. Gurisatti, Adelphi, Milano 2007, p. 77.

<sup>14</sup> *Ivi*, p. 81 e sgg.

<sup>15</sup> Cfr. capitolo secondo della presente ricerca.

<sup>16</sup> A. Schopenhauer, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, trad. it., Laterza, Bari 1972, p. 70.

<sup>17</sup> Cfr. A. Schopenhauer, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, trad. it. G. C. Giani, Newton Compton, Roma 2012, p. 43.

<sup>18</sup> Il punto di arrivo della filosofia di Schopenhauer è il superamento dell'illusione prodotta dal mondo fenomenico e l'annullamento di ogni volontà aspirando alla negazione ascetica della vita passando da *volontà* a *noluntas* tramite un ascetismo che se dovesse avere un modello sarebbe lo stato del *nirvana* buddistico o le pratiche tipiche delle filosofie orientali, molto care al Nostro.

<sup>19</sup> B. Spinoza, *Ethica more geometrico demonstrata*, trad. it. E. Troilo, IEI, Milano 1914, p. 194.

<sup>20</sup> B. Spinoza, *Etica dimostrata secondo l'ordine geometrico*, trad. it. G. Sossio, Bollati Boringhieri, Torino 2006, p. 75.

<sup>21</sup> *Ivi*, pp. 141-142.

<sup>22</sup> In tutta la filosofia di Berkeley si sottolinea una forte opposizione al valore della matematica e della razionalità scientifica in generale che veniva usata per comprendere le leggi che governano la natura. Elemento centrale dell'atto conoscitivo è l'esperienza concreta, liberata da ogni inutile sovrastruttura matematica.

<sup>23</sup> Per dovere intellettuale bisogna qui evidenziare che Berkeley non parla mai di vera e propria illusione, ma il suo pensiero ci aiuta a comprendere come sia possibile, secondo un filosofo, percepire qualcosa e addirittura fondare il concetto dell'esistenza nella stessa percezione. Il passo verso l'illusione sembra assolutamente breve, e questo sarà ancora più evidente quando, approfondendo la ricerca sull'uso e la percezione delle *trascrizioni anamorfiche*, potremo dimostrare come l'osservatore vede una figura che nella realtà è tutt'altro.

<sup>24</sup> G. Berkeley, *Trattato sui principi della conoscenza umana*, trad. it. M. M. Rossi, Laterza, Bari 1955, pp. 42-43.

<sup>25</sup> G. Berkeley, *Trattato sui principi della conoscenza umana*, trad. it. A. Guzzo, in *Grande antologia filosofica*, XIII, Marzorati, Milano 1973, p. 716.

## **La psicologia e la percezione visiva: l'interpretazione delle manifestazioni illusorie**

### **2.1 Dagli occhi al cervello: l'interpretazione della realtà**

«La mente è il vero strumento della vista e dell'osservazione, gli occhi agiscono come una sorta di vaso che riceve e trasmette la parte visibile alla coscienza»<sup>1</sup>.

Se il contributo dei Pensatori ci ha consentito di indagare il rapporto che esiste tra uomo e mondo esterno individuando nella *percezione* il principale strumento di interazione e sintesi, senza voler entrare nelle dispute interne alla letteratura scientifica, è necessario attingere alle questioni relative alla psicologia della percezione al fine di individuare tutti quegli elementi che potrebbero essere necessari per comprendere i processi psicologici e percettivi che accompagnano l'atto della visione.

Il punto di partenza è ammettere che, seppur guardiamo con gli occhi, noi vediamo con il cervello che interpreta l'immagine bidimensionale che si genera sulla retina

Se premettiamo che l'immagine retinica può essere considerata come un'immagine bidimensionale determinata attraverso un processo del tutto analogo a quello che viene utilizzato per rappresentare una prospettiva lineare conica, trascurando quindi la concavità fisiologica della membrana nervosa che costituisce la tunica dell'occhio, la conoscenza della Geometria Descrittiva consente di dominare e prevedere cosa accade all'interno dell'organo di senso. Diventa, allora, indispensabile indagare per comprendere in che modo e in quale misura il cervello manipoli e interpreti quello che vede trasformando l'atto visivo in un processo conoscitivo.

In realtà, non credendo sia possibile arrivare ad un risultato univoco e indiscutibile, l'obiettivo è attingere a tutti quegli indizi che possono aiutare nell'individuazione dei principali parametri utilizzati del cervello per l'interpretazione degli stimoli sensoriali.

Noi apparteniamo ad una realtà che è costituita da un numero elevato di oggetti ognuno dei quali descrivibile attraverso un numero variabile di caratteristiche: possiamo definire dominio distale l'insieme di tutti gli oggetti esistenti con i loro attributi. Nell'atto della visione, sulla retina si genera un'immagine che rappresenta tali oggetti: questo è il dominio prossimale. Il dominio fenomenico non è altro che l'interpretazione che il cervello compie e quindi quello che noi percepiamo. La difficoltà principale è determinata dal fatto che esistono quattro differenti combinazioni delle diverse possibilità di interazione tra i tre domini.

Se il dominio distale, quello prossimale e quello fenomenico coincidono vuol dire che l'osservatore percepisce correttamente la realtà interpretando "alla lettera" la fedele rappresentazione retinica degli oggetti esistenti. Può capitare, però, che due oggetti aventi una determinata caratteristica coincidente vengano realmente percepiti come aventi tale caratteristica coincidente seppur l'immagine retinica sia differente: è questo il caso delle costanze visive. Per essere più chiari immaginiamo di guardare due gemelli omozigoti (e quindi fisicamente identici), ipotizziamo, inoltre, che si trovino a distanze differenti da noi, la loro rappresentazione sulla retina evidentemente non sarà della medesima dimensione, ma nonostante ciò, noi percepiremo che, ad esempio, i due uomini sono della stessa altezza.

Si parla, invece, di illusione, quando il dominio distale e quello prossimale coincidono ma sono differenti dal dominio fenomenico, cioè nonostante l'immagine retinica sia "corretta" rispetto all'oggetto rappresentato, l'osservatore percepisce qualcosa di differente. Esistono svariati esempi di illusioni ottiche di cui, però non ci occuperemo in questa trattazione per evitare di allontanarci eccessivamente dagli obiettivi prefissati, non essendo necessari per meglio comprendere e interpretare le trascrizioni anamorfiche.

L'ultima possibilità prende il nome di visione prossimale e si verifica quando coincidono solo dominio prossimale e fenomenico cioè quando si percepisce perfettamente quello che è rappresentato sulla retina nonostante tale rappresentazione non coincida con la realtà stessa. Se potessimo, con una licenza poetica, considerare una definizione alla lettera trascurando le premesse e le specifiche trattazioni scientifiche che la hanno determinata, prendendola in prestito e spostarla, per gioco, così com'è da un settore

disciplinare ad un altro, riteniamo che la trascrizione anamorfica, nonostante spesso venga considerata un'illusione ottica, potrebbe, in realtà, essere definita allo stesso modo della visione prossimale in quanto in un'anamorfose non si fa altro che modificare la realtà affinché la trascrizione si ricomponga in un'immagine bidimensionale che coincide con quello che l'autore vuole che venga percepito.

## 2.2 Il contributo della Gestaltpsychologie: i fattori di unificazione figurale

Percepire la realtà vuol dire associare tra loro gli infiniti elementi che costituiscono il mondo esterno affinché vengano considerati come unità figurali. Questo tipo di comportamento è stato studiato per comprendere come vengono recepiti gli stimoli bidimensionali e quali sono le principali caratteristiche che influenzano il modo in cui, tra i tanti stimoli, il cervello li raggruppa per poterli associare al fine di trovare la strada più semplice per interpretarli.

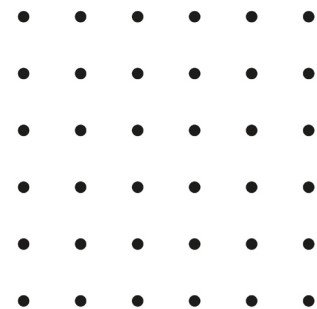
Nel 1923 Max Wertheimer teorizza, e mette per iscritto, i principi che sono alla base della *Gestaltpsychologie*.

Per comprenderli meglio possiamo farci aiutare da una maglia di punti (fig. 2.1) composta da 6 righe e 6 colonne tutte inizialmente poste alla medesima distanza l'una dall'altra. Se questa fosse l'unica configurazione possibile la percezione che si potrebbe avere non sarebbe univoca poiché, in assenza di fattori di unificazione figurale, non ci sono indizi che aiutano ad aggregare le parti e suddividerle in unità. Se facciamo intervenire i fattori gestaltici possiamo renderci conto come l'osservatore può essere facilmente indotto a leggere tale matrice non più come oggetto unico ma facendone diverse configurazioni percettive nonostante la sostanza non cambi (36 punti).

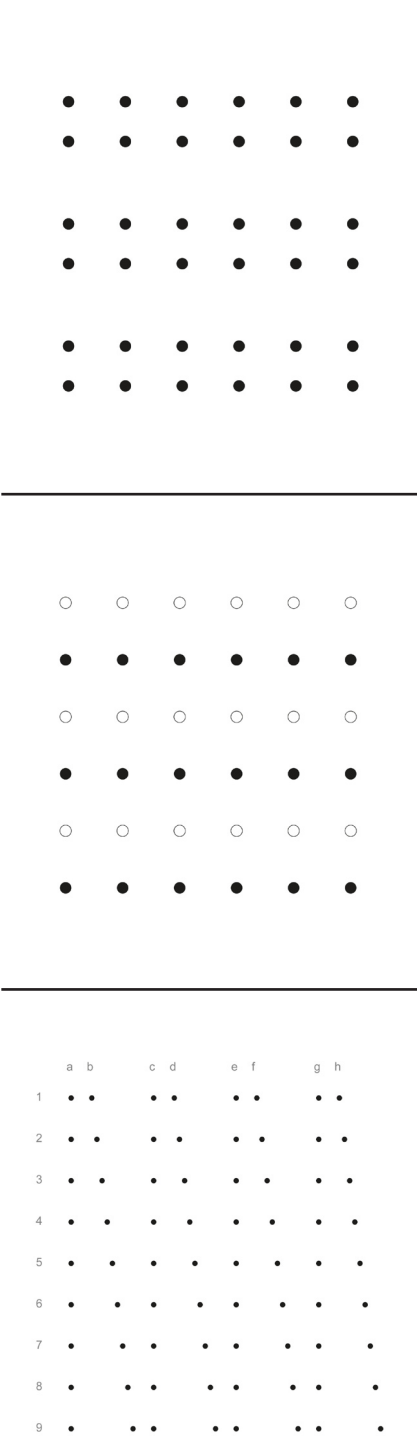
**Vicinanza:** *gli elementi più vicini tra loro, a parità di altre condizioni, vengono percepiti come appartenenti alla stessa unità.*

Facciamo in modo che la distanza verticale tra i punti non sia più la medesima ma che ci sia un'alternanza tra distanza minore e maggiore. La conseguenza (fig. 2.2) è che l'osservatore non leggerà più la matrice ma sarà indotto a leggere i punti come se fossero distribuiti in righe. Lo stesso ragionamento può essere fatto anche per le colonne.

**Somiglianza:** *elementi simili tendono ad essere percepiti come appartenenti alla stessa unità.*



2.1 - Maglia regolare di punti utilizzata per esplicitare i principi di unificazione figurale.



2.2 - Principi di unificazione figurale: vicinanza.  
2.3 - Principi di unificazione figurale: somiglianza.  
2.4 - Principi di unificazione figurale: persistenza dell'organizzazione iniziale.

La lettura per righe (fig. 2.3) o per colonne si può ottenere anche modificando una caratteristica dell'ente base, come ad esempio il colore, in modo tale che la matrice sarà considerata come un'alternanza di righe di punti neri a righe di punti bianchi.

**Destino comune:** *elementi dotati di un movimento simile tendono ad essere percepiti come appartenenti alla stessa unità.*

Qualora si possa far intervenire un atto cinetico che faccia modificare nel tempo la posizione dei punti, l'osservatore sarà indotto ad associare tra loro i punti che compiranno un movimento nella medesima direzione distinguendoli da quelli che resteranno statici o che avranno una differente direzione.

**Persistenza dell'organizzazione iniziale:** *le unità percettive tendono a costituirsi anche a partire da condizioni complessive relative al contesto iniziale in cui gli stimoli sono presenti.*

Il punto di partenza per comprendere questo principio è sempre una matrice di punti che però hanno la stessa distanza l'uno dall'altro solo nella riga centrale così come illustrato nella figura 2.4. Guardiamo la matrice partendo dall'alto, cioè quando i punti sono vicini a due a due (a-b; c-d; e-f; g-h); quando si sposterà lo sguardo verso la riga centrale si tenderà ad associare a due a due anche i punti che nella realtà sono equidistanti.

**Direzione o buona continuazione:** *elementi figurali che presentano una direzione comune tendono ad essere percepiti come appartenenti alla stessa unità.*

Abbandoniamo ora l'ausilio della matrice e ci faremo aiutare da linee (fig. 2.5). Se consideriamo alcuni elementi che per genesi potrebbero essere distinti, come i tratti A, B, C e D, essi tendono ad essere percepiti come due unità (e non quattro) nel caso in cui le linee appaiano l'una come la continuazione dell'altra: infatti siamo portati a percepire la figura 2.5 come se fosse formata solo dalla curva A-C e dalla curva B-D.

**Chiusura:** *elementi figurali chiusi o tendenti alla chiusura vengono più facilmente percepiti come appartenenti alla stessa unità.*

In maniera del tutto analogo al principio precedente, si tende a unificare elementi distinti che però nel complesso costituiscano una forma chiusa. Questo può portare a riconoscere una forma chiusa anche quando l'immagine è costituita anche solo da parti di essa, come nel caso della figura 2.6 in cui siamo portati a vedere una circonferenza e non quattro archi distinti.

**Esperienza passata:** *tendono ad associarsi, ossia a costituirsi come unità percettive, di preferenza quegli elementi che già in precedenza sono stati frequentemente associati, e quindi percepiti per l'appunto come unità percettive.*

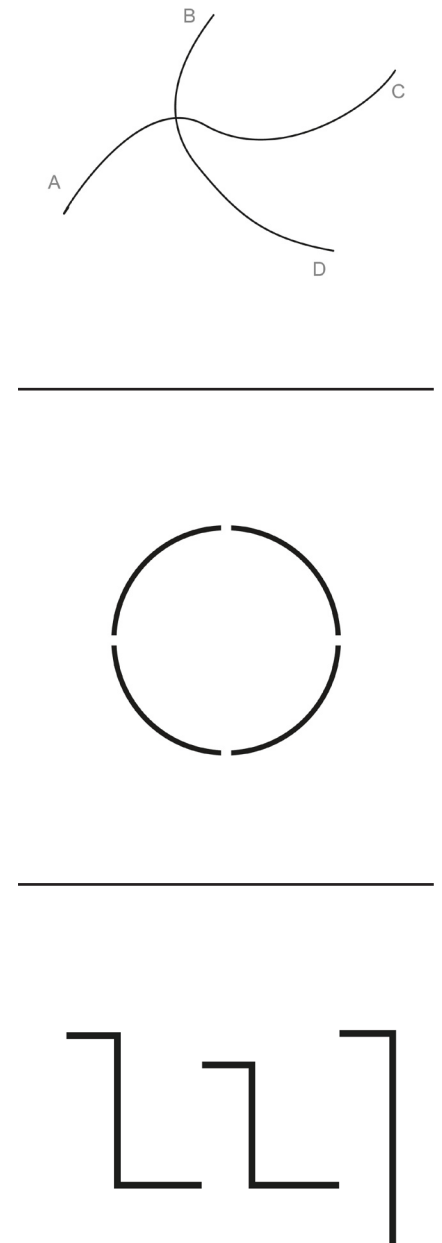
Secondo la *Gestaltpsychologie* per esperienza passata si può intendere il fatto

di conoscere già l'oggetto da percepire. Se consideriamo la figura 2.7 ad un primo approccio ci apparirà come un insieme di spezzate; basterà, però, descrivere tale figura come le ombre, proiettate da una sorgente luminosa parallela avente direzione a 45° dal basso verso l'alto, della lettera E bianca (ruotata di 90° in senso orario); allora non saremo più capaci di vedere solo le spezzate ma tenderemo a percepire esclusivamente la lettera stessa. Un ulteriore indizio assolutamente importante per la filosofia della *Gestalt* è la **pregnanza** del quale non viene data una precisa definizione: essa si riferisce al concetto di “bontà” della forma. La difficoltà, e quindi le conseguenti dispute in merito all'ambiguità di tale concetto, deriva già dal fatto che lo stesso Wertheimer abbia dato una duplice definizione considerando la *prägnanz* sia in termini di “singolarità” sia in termini di “semplicità e stabilità”. La prima definizione ci porta a pensare a tutte quelle figure che abbiano caratteristiche di unicità e singolarità tali farle considerare privilegiate rispetto alle altre figure della medesima categoria. Basti pensare all'angolo retto che è “immediatamente” riconoscibile rispetto alle infinite possibilità di angoli acuti o di angoli ottusi.

Alle stesso tempo, secondo la definizione di “semplicità” e “stabilità”, risultano essere pregnanti tutte quelle forme che tendono alla perfezione grazie alle proprie caratteristiche di simmetria, armonia, regolarità come sono, ad esempio, la circonferenza rispetto all'ellisse, il triangolo equilatero rispetto a tutti gli altri, il quadrato rispetto al rettangolo, il rettangolo rispetto al trapezio, e così via.

Dispute e approfondimenti successivi alle prime formulazioni teoriche non sono mancate anzi spesso hanno portato anche a contraddire e criticare le posizioni iniziali. Non essendo necessario per questo studio un approfondimento in merito a questi dibattiti interni alla storia della psicologia, ci limiteremo a citare le specificazioni fatti da Raush nel 1966 che, per rendere più chiaro e applicabile il concetto di pregnanza, individua sette campi di definizione per i quali indica il polo a cui attribuire il valore di pregnanza maggiore e quello al quale attribuire il valore minore. Esse sono: regolarità vs casualità; autonomia vs dipendenza; completezza vs incompletezza; semplicità vs complicatezza strutturale; ricchezza vs povertà espressiva; pienezza vs assenza di significato.<sup>2</sup>

A questo punto, dopo aver cercato di darne una definizione, possiamo dire che la legge della pregnanza afferma che in un campo visivo gli elementi che lo compongono tendono naturalmente ad essere associati in unità pregnanti cioè, di fronte ad una scelta, noi preferiamo sempre quella più pregnante e quindi più semplice.



2.5 - Principi di unificazione figurale: direzione o buona continuazione.

2.6 - Principi di unificazione figurale: chiusura.

2.7 - Principi di unificazione figurale: esperienza passata.



### 2.3 La percezione dello spazio: gli indizi forniti dai sensi

Spesso, quando si parla di percezione, di fattori di unificazioni figurale o di illusioni ottiche, siamo portati a pensare che il campo di applicazione sia costituito esclusivamente da rappresentazioni bidimensionali. In realtà, in qualsiasi atto percettivo, anche quando crediamo di guardare un elemento piano, siamo sempre di fronte ad una scena tridimensionale. Quindi è opportuno, a questo punto, cercare di capire come il nostro cervello elabori le informazioni fornite dall'immagine retinica, che comunque è bidimensionale, al fine di ottenere un'interpretazione e una percezione della tridimensionalità dello spazio che è al di là dei nostri occhi.

L'utilità di questo approfondimento riguarda due aspetti: da una parte la curiosità di comprendere e sottolineare come il principale responsabile della percezione tridimensionale non sia tanto la realtà in sé ma il cervello che elabora i dati forniti dagli occhi; da un'altra, comprendere come avvenga la percezione della tridimensionalità può essere utile al fine di utilizzare, con processo inverso, gli stessi parametri usati dal cervello nell'atto della comprensione al fine di progettare una realtà che nonostante sia tridimensionale possa essere percepita come bidimensionale.

Il punto di partenza è sempre l'immagine che, con processo proiettivo, secondo le leggi della prospettiva lineare conica, si genera sulla superficie retinica; è, quindi, necessario indagare sia le caratteristiche fisiche dell'occhio sia le caratteristiche dell'immagine in sé.

Chiamiamo indizi di profondità quelle informazione che vengono fornite al cervello per poi essere rielaborate inducendolo a vedere la terza dimensione.

In maniera del tutto generico possiamo classificare gli tali indizi in fisiologici, pittorici e cinetici.

Gli **indizi fisiologici** sono quelli che dipendono dalle caratteristiche fisiologiche del sistema ottico.

L'**accomodazione** è quel processo che, al fine di ottenere una corretta messa a fuoco dell'immagine, porta il cristallino a modificare la sua convessità. Tale convessità è determinata dalla maggiore o minore (o assente) contrazione dei muscoli ciliari. Questa informazione consente al cervello di determinare la distanza da cui proviene lo stimolo visivo. Poiché per distanze maggiori di 6 m la convessità del cristallino, avendo raggiunto il valore massimo, resta costante, si può ritenere che questo indizio di profondità si annulli per grandi distanze mentre offra un contributo rilevante per elementi vicini all'osservatore.



Un ulteriore elemento, che influenza la visione in maniera del tutto analoga al precedente, è la **convergenza**: l'indizio in merito alla distanza è fornito dai muscoli oculomotori che, quando viene fissato un punto, consentono ai due occhi di convergere verso di esso. La conseguente o, meglio, contestuale, tensione muscolare è, anche in questo caso, funzione della distanza e varia fino a stabilizzarsi per valori pari a circa 6 m.

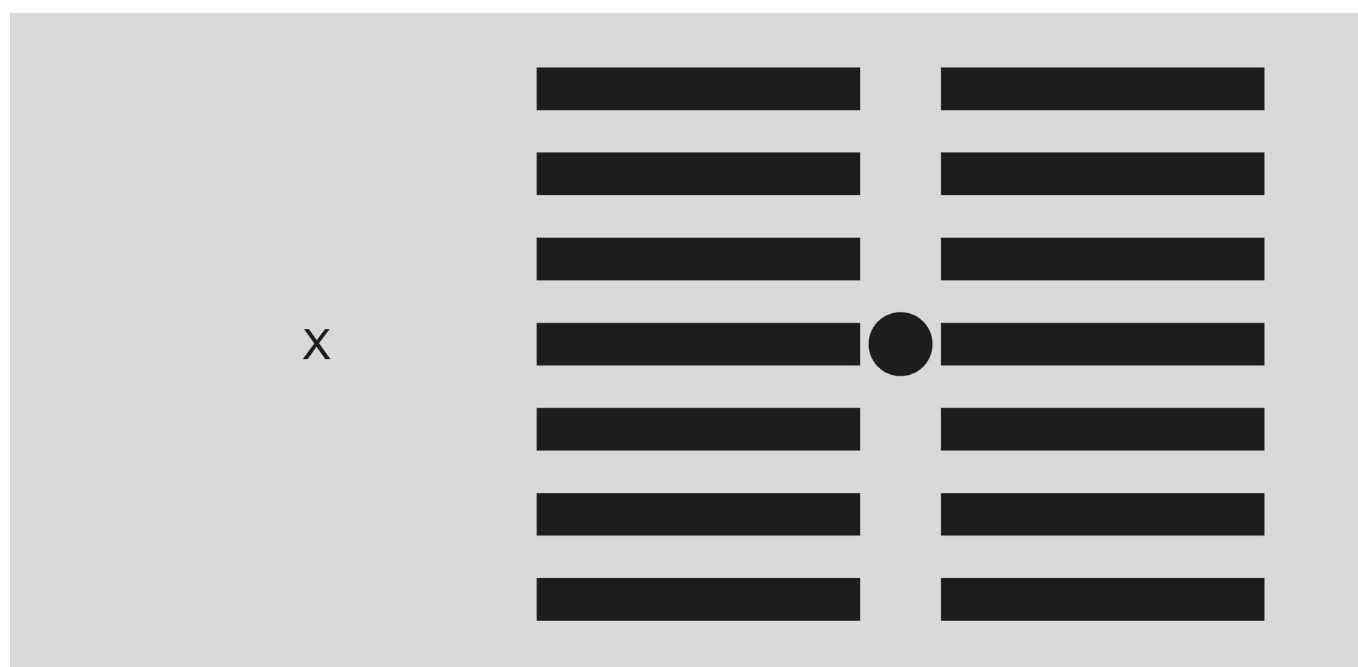
Ovviamente, è necessario sottolineare il fatto che si tratta di valori del tutto orientativi che nonostante abbiano una dimostrazione scientifica vanno comunque valutati *cum grano salis* in quanto sono soltanto indizi che poi vengono interpretati dopo essere stati combinati con tutti gli altri fattori che ci accingiamo ad elencare (e non solo). Ma conoscere un ordine di grandezza con il quale relazionarsi può essere di grande utilità sia nel momento in cui si cercherà di dare una spiegazione in merito alle modalità di percezione delle opere d'arte in grandi spazi sia in eventuali fasi progettuali per le quali diventa indispensabile sapere i più opportuni parametri da utilizzare al fine di ottenere una corretta visione, annullando o riducendo quegli indizi che ci consentono di percepire la tridimensionalità (qualora l'obiettivo sia la visione dello spazio come se fosse bidimensionale).

Il terzo indizio fisiologico è la **disparità binoculare**. Se spesso, per semplificare i processi descrittivi e per riportare tutto, in maniera più semplice, alle regole della geometria descrittiva ormai da secoli consolidate, ipotizziamo che la visione avvenga con un solo occhio posto al centro della fronte, in un'ipotesi quasi di uomo ciclopico, nella realtà è evidente che la visione è determinata da due occhi. Il cervello riceve, quindi, due immagini retiniche lievemente diverse. Seppur possiamo considerare che ognuna di esse, anche se appartiene ad una superficie deformabile convessa, è ottenuta con processo proiettivo, perché i due occhi si trovano ad una certa distanza l'uno dall'altro, il risultato dell'atto visivo è costituito dalla proiezione della stessa realtà da due punti diversi. Poiché l'uomo, pur essendo una macchina perfetta, fortunatamente, non è una macchina standardizzata, è inopportuno, in questa sede, cercare di individuare un modello universalmente valido per schematizzare le differenze tra le due immagini. Per parlare di quanto la disparità binoculare influisca sulla visione, però, possiamo dire che questo è sicuramente uno dei principali indizi. Anche esso però è funzione inversa della distanza, cioè quanto più l'oggetto è lontano dall'osservatore tanto più diminuisce la differenza tra le due immagini retiniche e quindi, di conseguenza, diminuisce la stereopsi ovvero la capacità di determinare la distanza a cui si trova l'oggetto grazie alla differenza tra le immagini di partenza.<sup>3</sup>

Non è del tutto automatico determinare e descrivere il modo in cui il cervello elabori e combini le due immagini poiché non sono esse ad essere utilizzate ma tutta una serie di ulteriori informazioni già acquisite o, comunque, in continua acquisizione. Tra l'altro, anche parlare semplicemente di immagine è una semplificazione poiché non si considera che la visione avviene nel tempo e non in un solo istante bloccabile come il *frame* di una pellicola. E proprio perché dobbiamo considerare l'intervento del fattore tempo non possiamo non tenere in considerazione che i nostri occhi, anche quando non ce ne rendiamo conto, sono in continuo movimento e immagazzinano informazioni che diventano i tasselli del *puzzle* della nostra visione.

Per dimostrare il fatto che non basta l'oggettività di due immagini a determinare la visione, è opportuno ricordare l'esistenza del così detto punto cieco, ovvero un punto del campo visivo di ogni occhio che non viene "visto" a causa dell'assenza, in quel punto, di recettori della luce. Nonostante questa consapevolezza fisiologica, però, siamo anche consapevoli, data la nostra esperienza quotidiana, del fatto che noi crediamo di vedere tutto. Infatti è sempre il cervello che, partendo dalle informazioni fornite dall'immagine, rielabora gli stimoli e giunge a una determinata conclusione. Quando l'occhio è libero di muoversi le infinite immagini si combinano tra loro e il cervello ha la possibilità di avere le informazioni relative al "punto mancante" dalle altre infinite immagini: questa informazione viene

2.8 - Il punto cieco e il completamento amodale.



fornita dall'altro occhio in una "normale" visione binoculare. Se invece proviamo a fissare un'immagine con un occhio solo possiamo renderci conto che in assenza di altre informazioni il cervello sceglie la soluzione più semplice attribuendo al punto cieco delle caratteristiche analoghe ai punti più prossimi.

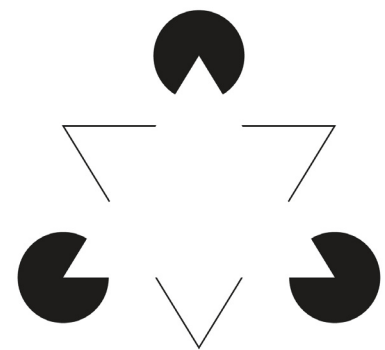
Per comprendere tale fenomeno possiamo utilizzare la figura 2.8: chiudiamo l'occhio sinistro e guardiamo la croce a sinistra con l'occhio destro. Spostando l'immagine avanti e indietro (o, al contrario, muovendo la testa) ci sarà una posizione in cui non vedremo più il punto a destra. Nonostante questo, però, non percepiremo un vuoto, ma il cervello provvederà a "ricostruire" l'immagine in base alle informazioni fornitegli dai punti circostanti. Questo tipo di comportamento prende il nome di *completamento amodale*.

Questo ci può convincere sia dell'importanza del cervello nell'atto visivo (che quindi può portarci a vedere una cosa che non corrisponde alla realtà oggettiva) sia del fatto che a prevalere nell'elaborazione mentale sia sempre la soluzione più semplice.

Un altro esempio molto noto di questa tipologia di percezione, che rende particolarmente esplicito il potere del cervello nell'atto visivo, è il triangolo di Kanizsa (al quale sono seguiti numerosissimi ulteriori figure dello stesso genere), immagine in cui, anche se non è rappresentato alcun triangolo, l'osservatore non può fare a meno di vederlo (fig. 2.9): nonostante l'assenza dei contorni tale *figura anomala* risulta essere nettamente distinguibile rispetto allo sfondo (anche se lo sfondo è dello stesso colore, o forse sarebbe meglio dire che il triangolo altro non è se non parte dello sfondo) e appare sovrapposto alle superfici scure che noi vediamo come cerchi la cui parte che diciamo mancante è data proprio dalla sovrapposizione percepita.

Usando le parole dello stesso Kanizsa, nel suo articolo pubblicato nel 1955, possiamo così descrivere tale fenomeno:

- «a) in una parte del campo visivo si determinano trasformazioni di chiarezza e di tonalità che le differenziano da altre zone del campo stesso per le quali le condizioni di stimolazione sono perfettamente identiche;
- b) la posizione spaziale di tale zona subisce una dislocazione apparente nella terza dimensione e viene vissuta come situata "davanti" alle altre parti del campo;
- c) essa possiede un margine che la separa dalle superfici contigue ed attraversa perciò anche le zone dove non esiste obiettivamente alcun dislivello né qualitativo né quantitativo nella stimolazione;



2.9 - Il triangolo di Kanizsa.

d) in condizioni ottimali tutti questi fenomeni connessi fra di loro (trasformazione cromatica, dislocazione spaziale, presenza del margine) s'impongono in modo coercitivo ed hanno un carattere quasi-percettivo che li distingue dal modo come vengono vissute le semplici linee virtuali»<sup>4</sup>.

Dopo averlo compreso, se volessimo dare una spiegazione a tale fenomeno sarebbe necessario inoltrarci in ampi dibattiti ma in questa sede (e solo in questa) non si ritiene necessario dover specificare e comprendere se alla base di tutto ci sia un processo di ragionamento "interno" o se si tratti di un meccanismo automatico<sup>5</sup>, ma ci limitiamo a sottolineare l'esistenza e l'importanza di tale fenomeno sia nella vita quotidiana sia nella lettura e realizzazione di opere d'arte. Va, perciò, considerato il fatto che il fruitore non vedrà necessariamente solo quello che oggettivamente esiste ed è rappresentato ma a volte può essere ancora più conveniente non rappresentare qualcosa ed avere la certezza che emergerà ancor più che se ci fosse realmente.

Questo ci permette di capire anche il motivo per cui stiamo parlando semplicemente di "indizi" nel senso di "informazioni da utilizzare" e non di "informazioni oggettive". Anche gli indizi fisiologici, quelli che in teoria potrebbero sembrare i più importanti e meno mendaci poiché derivanti proprio dal nostro stesso sistema visivo, nella concretezza risultano essere nient'altro che suggerimenti. Se così non fosse, ad esempio, dovremmo vedere immagini solo in parte messe a fuoco, o con parti mancanti e così via.

Necessariamente, quindi, è opportuno integrare gli aspetti fisiologici con quelli che vengono chiamati **indizi pittorici di profondità**.

Si usa il termine "pittorico" poiché si prende in considerazione quella che avevamo definito visione prossimale e cioè le immagini retiniche considerandole nella semplificazione a cui abbiamo già fatto riferimento più volte, ovvero come la rappresentazione bidimensionale della realtà, come se si trattasse di una raffigurazione su un foglio da disegno.

A questo punto si tirano in ballo tutte quelle considerazioni interne al mondo della rappresentazione e, in modo particolare, tutte le caratteristiche determinate dall'uso della prospettiva lineare conica (o comunque quelle tecniche utilizzate per simulare la tridimensionalità). Il ragionamento anche se appare sufficientemente contorto in realtà è più semplice delle apparenze.

Si tratta di definire e capire quali sono i metodi convenzionalmente utilizzati e quindi ben sedimentati nel pensiero comune (anche perché definiti in seguito all'esperienza quotidiana e dalla semplice osservazione della

realtà) in modo che anche quando appartengono alla bidimensionalità ci inducono a “vedere” la tridimensionalità.

Il primo e, forse, più intuitivo elemento da considerare è l'**interposizione**: se una figura A copre parzialmente una figura B, la prima viene considerata come se fosse posta avanti all'altra e, di conseguenza, più vicina all'osservatore. Se si considera un elemento più vicino e uno più lontano, allora c'è distanza tra gli oggetti e quindi, se anche non se ne può valutare l'entità, ne deriva la percezione di uno spazio.

Punto di partenza, in questo come negli altri indizi pittorici, è l'osservazione della stessa realtà nell'esperienza quotidiana. E' banale evidenziare che il concetto di interposizione nasce dal fatto che osservando una qualsiasi scena un oggetto più vicino all'osservatore copre in parte gli oggetti che si trovano dietro di esso. Seppur banale, però, è utile tener presente questo principio nel momento in cui ci si voglia accingere a rappresentare la realtà o, in maniera ancor più complessa, nel momento in cui si voglia alterare la realtà al fine di costruirne una nuova che, seppur oggettivamente diversa, possa sembrare simile ad essa.

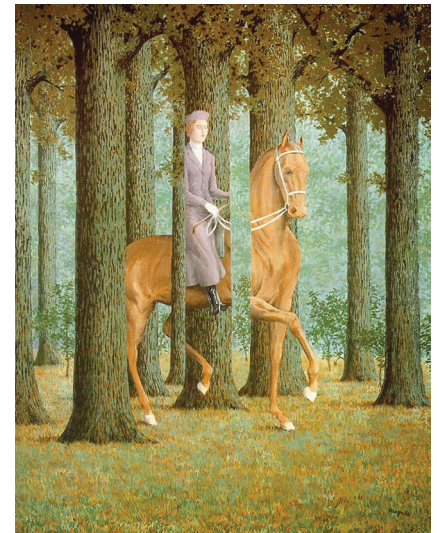
L'uso “improprio” di questo indizio potrebbe portare a particolari effetti illusori come accade nell'opera *Le blanc-seing*, 1965, di Magritte (fig. 2.10) in cui si instaura un particolare gioco spaziale tra la figura umana a cavallo e lo scenario alberato in cui essa si trova.

Legato alla questione della sovrapposizione di figure è il rapporto tra figura e sfondo, problematica non sempre scontata e talvolta ambigua e illusoria poiché non è sempre del tutto immediato comprendere quale delle figure percepite si sovrapponga all'altra.

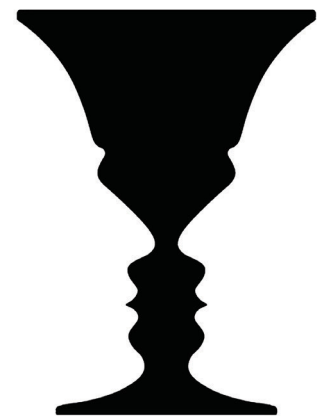
Uno degli esempi più noti, citato solo a titolo esemplificativo, è *Il vaso e i due visi di Rubin* (1915) (fig. 2.11) in cui l'osservatore può percepire sia un vaso nero su sfondo bianco o, al contrario, due visi bianchi posti l'uno di fronte all'altro che si sovrappongono ad un piano nero. Nelle due possibilità il concetto di interposizione si impone a vantaggio di uno dei due elementi inducendo l'osservatore ad ipotizzare che essa si trovi al di sopra di uno sfondo che continua quasi all'infinito, quindi non interrotto.

Ovviamente il problema del rapporto figura-sfondo in questa tipologia di applicazioni a figure bidimensionali contribuisce solo in minima parte a determinare il concetto di spazio riducendolo alla sua accezione più semplice in cui sono presenti solo i concetti di “avanti” e “dietro”, concetti che in questa problematica vengono prevalentemente attribuiti ad elementi considerati come semplici livelli grafici che si sovrappongono.

Un secondo indizio pittorico di profondità è la **grandezza relativa**: par-



2.10 - R. Magritte, *Le blanc-seing* (1965).



2.11 - Il vaso e i due visi di Rubin.



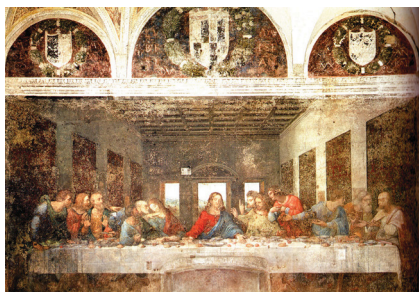
tendo dalla consapevolezza che un oggetto più lontano produce un'immagine retinica più piccola di quella prodotta dal medesimo oggetto se collocato a distanza minore, nell'atto percettivo siamo portati a confrontare la grandezza di un elemento osservato con ciò che lo circonda: in funzione dei rapporti dimensionali che riusciamo a desumere siamo in grado di collocare un oggetto in una posizione relativa rispetto al contesto in cui si trova. Ovviamente per fare questo, inconsciamente, partiamo dalla conoscenza della grandezza di ciò che osserviamo, cioè dopo aver riconosciuto l'oggetto in esame tendiamo ad attribuirgli le caratteristiche dimensionali che noi consideriamo essere "normali" e quindi in funzione della riduzione (o ingrandimento) della sua immagine retinica riusciamo ad immaginare una sua collocazione nello spazio. E qui ritorna in gioco il concetto di *costanza visiva*: seppur un oggetto sia più lontano e più piccolo l'osservatore riesce ad attribuirgli quelle caratteristiche relative alla sua vera forma e grandezza. Questo, però può avvenire solo nel caso di oggetti familiari e, di conseguenza, di *grandezza familiare*.

Anche in questo caso possiamo prendere ad esempio il lavoro di Magritte che, ad esempio, nella sua opera *Golconde*, 1953, (fig. 2.12) utilizza una figura umana reiterandola in differenti grandezze per ottenere la percezione dello spazio tra la l'edificio in primo piano e quello che fa da sfondo.

Affinché, però, si riesca a percepire lo spazio in base alle relazioni dimensionali oltre all'innata o acquisita (e questa è un'altra questione) conoscenza di ciò che si vede, come si è già fatto cenno, ci si riferisce alle regole geometriche della **prospettiva lineare** che, derivate dall'osservazione del mondo stesso e poi generalizzate e rese scientifiche, consentono al "pittore" di simulare la tridimensionalità per mezzo di una rappresentazione bidimensionale. In questo capitolo, rimandando la disquisizione più propriamente geometrica a capitoli successivi<sup>6</sup>, solo a titolo esplicativo riportiamo come Leonardo da Vinci al capo CCCXXII del sua *Trattato della pittura* definisce così la prospettiva: «La prospettiva lineare s'estende nell'ufficio delle linee visuali à provare per misura quanto la cosa seconda è minore che la prima, e la terza che seconda, e così di grado in grado infino al fine delle cose vedute. Trovo per esperienza che la cosa seconda sarà tanto distante dalla prima quanto la prima è distante dall'occhio tuo, che ben che infra loro siano di pari grandezza, la seconda sia la metà minore che la prima: e se la terza cosa sarà di pari distanza dalla seconda innanzi a essa, sia minore due terzi, e così di grado in grado per pari distanza faranno sempre diminutione proportionata, pur che l'intervallo non passi il numero di 20 braccia [...]»<sup>7</sup>.

2.12 - R. Magritte, *Golconde* (1953).

2.13 - Leonardo da Vinci, *Ultima cena* (1494-98).



Se questa è una delle tante illustri spiegazioni che vengono fatte al “pittore” per dimostrargli come comportarsi per rappresentare il mondo, lo stesso concetto, con procedimento inverso, viene utilizzato dal nostro cervello per interpretare l'immagine retinica e quindi vedere la tridimensionalità. Quando si guarda una scena, sulla retina si forma un'immagine che per approssimazioni e semplificazioni può essere considerata come una rappresentazione prospettica, al contrario quando si considera l'immagine retinica bidimensionale, il cervello usa le regole geometriche per decodificare l'insieme di informazioni ricevute.

Quando si guarda un paesaggio, però, ci possiamo facilmente rendere conto che vedere gli oggetti lontani più piccoli di quelli vicini e vedere le linee parallele convergere in un punto non sono le uniche caratteristiche percepite: l'immagine diventa sempre meno nitida man mano che aumenta la distanza dell'oggetto per effetto, oltre che della capacità più o meno accentuata di mettere a fuoco del nostro occhio, anche della presenza della massa d'aria che si interpone tra esso e l'oggetto.

Utilizzando sempre le parole di Leonardo possiamo così definire la **prospettiva aerea**: «Evvi un'altra prospettiva, la quale chiamo aerea imperocchè per la varietà dell'aria si possono conoscere le diverse distanze di varî edifici terminati ne' loro nascimenti da una sola linea, come sarebbe il veder molti edifici di là da un muro che tutti appariscono sopra l'estremità di detto muro d'una medesima grandezza, e che tu volessi in pittura far parer più lontano l'uno che l'altro; è da figurarsi un'aria un poco grossa. Tu sai che in simil aria le ultime cose vedute in quella, come son le montagne, per la gran quantità dell'aria che si trova infra l'occhio tuo e dette montagne, queste paiono azzurre, quasi del color dell'aria, quando il sole è per levante. Adunque farai sopra il detto muro il primo edificio del suo colore; il più lontano fallo meno profilato e più azzurro, e quello che tu vuoi che sia più in là altrettanto, fallo altrettanto più azzurro; e quello che tu vuoi che sia cinque volte più lontano, fallo cinque volte più azzurro; e questa regola farà che gli edifici che sono sopra una linea parranno d'una medesima grandezza, e chiaramente si conoscerà quale è più distante e quale è maggiore dell'altro»<sup>8</sup>.

Anche in questo caso, in base a questo indizio, se si vede in un'immagine una parte meno nitida e meno definita di un'altra si è portati a considerarla più lontana e quindi ad ammettere l'esistenza di uno spazio.

Ancora legato al concetto di prospettiva, perché da esso derivante, è il **gradiente di tessitura**. Tutte le superfici con cui siamo quotidianamente a contatto hanno determinate caratteristiche tattili e di grana materica



2.14 - Leonardo da Vinci, *Madonna Litta* (1490).

che sono particolarmente evidenti da una osservazione diretta ma che si riducono man mano che aumenta la distanza di osservazione. Viceversa, se si considera un oggetto e ci si rende conto del grado in cui si riesce a percepire tali caratteristiche si è capaci di dedurre la sua posizione spaziale. Ancor più scontato è il caso in cui si considera una grande superficie dalla cui osservazione emerge la riduzione di percezione materica per le parti più lontane a differenza di una maggiore definizione per quelle più vicine. Un ulteriore indizio da considerare è la **posizione rispetto all'orizzonte** in quanto un oggetto collocato vicino alla linea d'orizzonte verrà percepito come un oggetto lontano a differenza del medesimo oggetto che, seppur mantenendo invariate le dimensioni, quando collocato in un'altra posizione del campo visivo verrà percepito come più vicino all'osservatore.

Affinché si possa guardare il mondo esterno è necessaria la presenza della luce che oltre ad illuminare gli elementi esistenti “interagisce” con essi determinando un gioco di **ombre** che ovviamente sono possibili sono in una realtà tridimensionale e sono funzione della relazione spaziale tra gli oggetti e la sorgente luminosa. Anche l'**ombreggiatura** che si genera sulle superfici stesse consente di distinguere una semplice superficie piatta da una tridimensionale. Dei semplici dischi campiti con un colore piatto vengono visti come cerchi; se invece si utilizza una colorazione ombreggiata si riesce ad ottenere la percezione di elementi sferici. Anche la quantità e l'intensità luminosa contribuisce a rendere visibili le distanze. Se in una stanza buia si collocano due superfici analoghe alla stessa distanza dall'osservatore ma se esse vengono illuminate con differenti intensità luminose, si percepirà a distanza maggiore la superficie meno illuminata.

In realtà per una trattazione completa sarebbe necessario descrivere anche gli **indizi cinetici di profondità**, cioè quelli che entrano in gioco nel momento in cui consideriamo il movimento del soggetto ma, in questa sede, riteniamo opportuno trascurarli per non spostare l'attenzione dal fine della ricerca in quanto si considera che la *manifestazione della visione* avvenga in un determinato istante in una data posizione nello spazio.

Fino a questo momento abbiamo parlato di indizi. Il fatto di averli elencati non vuol dire che sia così scontata la loro individuazione e, ancor di più, la comprensione del modo in cui essi interagiscono. Spesso può capitare che si trovino in contrasto tra loro ed è il cervello a scegliere di ritenere valida le informazione fornite da uno piuttosto che quelle fornite da altri, in base al loro peso percettivo.



## 2.4 La psicologia transazionale: l'importanza dell'esperienza passata

Se la *Gestaltpsychologie* ha studiato la percezione basandosi prevalentemente sui fattori del campo percettivo attribuendo ad essi una caratteristica di innatismo, negli Stati Uniti, quasi in contrapposizione, come evidenzia il nome stesso, nasceva nel dopoguerra un movimento denominato *New Look on perception* secondo il quale la percezione è influenzata dalle caratteristiche personali dell'osservatore, nonché da quelle sociali, oltre che dai bisogni, dalle aspettative e dalle condizioni che caratterizzano il contesto (non inteso in senso fisico ma psicologico e sociale) all'atto della visione spostando così l'attenzione dall'oggettività degli stimoli alla soggettività del soggetto che si lascia influenzare dalle pre-comprensioni e dagli interessi che la determinano.

In realtà già prima della psicologia della *Gestalt* erano sorte varie altre correnti di pensiero che nell'indagare la percezione avevano individuato spiegazioni interne all'osservatore stesso attribuendo ad esso una capacità di giudizio molto più soggettivo di quello che lo studio oggettivo della forma potesse consentire.

Tra tutti, di notevole interesse anche per i richiami che avrà all'interno del *New Look* e che continua poi in studiosi contemporanei come Richard Gregory (1923 - 2010), è Hermann von Helmholtz (1821 - 1894) che, partendo dal principio dell'energia nervosa specifica<sup>9</sup> di Johannes Müller, formula le sue due più note teorie: quella sulla percezione del colore e quella sulla percezione delle altezze tonali.

Ancora più interessante, però, per questo studio, è l'impronta empirista che Helmholtz attribuisce alla trattazione della percezione sottolineando l'importanza che l'esperienza passata abbia nella scelta percettiva in contrasto con i sostenitori della presenza dei fattori di innatismo. Parliamo di "scelta" in quanto il risultato dell'atto percettivo non è altro che il frutto di un ragionamento inconscio condizionato dall'esperienza passata del soggetto percipiente che in base a ciò che già conosce interpreta la rappresentazione retinica della realtà. Per essere più chiari e, ovviamente, semplificando, se un soggetto guarda una circonferenza che non appartenga ad un piano ortogonale al raggio visuale principale<sup>10</sup>, nonostante sulla retina si generi un'ellisse, egli percepisce proprio la circonferenza poiché, nella sua esperienza passata, ha già avuto modo di vedere una forma simile.

Seguendo un po' questo filone, contestualmente al *New Look*, è da evidenziare la figura di Adelbert Ames jr. (1900 - 1955), uno dei principali esponenti della psicologia transazionale che in due dei suoi più noti esperimenti

ti, quello del *trapezoide ruotante* e quello della *camera distorta* che prende il suo stesso nome, utilizza elementi deformati, piani nel primo o tridimensionali nel secondo, per spiegarne le modalità di percezione dimostrando l'importanza delle assunzioni a cui si è giunti a seguito dell'esperienza passata nel determinare le conclusioni a seguito dell'atto percettivo.

La psicologia transazionale, a differenza della *Gestaltpsychologie* che partiva dall'affermazione dell'esistenza di elementi innati, pone al centro delle sue riflessioni l'importanza, all'interno del processo di vedere e di comprendere la realtà, dell'esperienza passata del soggetto percipiente e delle sue aspettative che si manifestano nel corso di un segmento temporale (transazione).

«Ogni transazione di vita implica numerose capacità e aspetti della natura umana insieme operanti. Ogni occasione di vita può aver luogo solo attraverso un ambiente, è informata da qualche proposito, richiede un'azione di qualche genere e la registrazione delle conseguenze dell'azione. Ogni azione è basata su qualche consapevolezza o percezione che a sua volta è determinata dalle assunzioni che fanno al caso. Queste assunzioni sono a loro volta determinate dall'esperienza passata. Tutti questi processi sono interdipendenti. Nessun processo potrebbe funzionare senza gli altri»<sup>11</sup>.

In questo modo Hadley Cantril definisce il concetto che è alla base della psicologia transazionale mettendo in evidenza il circolo continuo che si instaura tra il soggetto, l'oggetto e il contesto all'interno del quale si compie l'atto della percezione, individuando in ogni occasione temporale il momento in cui si mescolano l'esperienza passata e le aspettative per futuro, condizionando in questo modo le scelte: esse, infatti, non sono più semplici dati oggettivi ma il risultato di un bagaglio che appartiene al soggetto stesso. In base a tutto quello che si è già visto e in base a quello che ci si aspetta di vedere tra le infinite possibilità di configurazione della realtà, a partire da un'unica immagine retinica, il soggetto ne sceglie una sola che è il risultato della sua percezione. In questo modo si cancella la convinzione di una stretta e univoca corrispondenza tra mondo esterno e percetto.

Per meglio descrivere un processo così complesso è utile riportare le parole di Franklin P. Kilpatrick che dice: «secondo la nostra concezione quindi percezione vuol dire quella parte del processo transazionale consistente nella consapevolezza implicita di ciò che significano, per quanto riguarda l'azione, gli impulsi provenienti dall'ambiente; questa consapevolezza è basata sopra assunzioni, ricavate dallo stesso tipo di impulsi ambientali, o da impulsi simili. L'assunzione è quell'aspetto generalmente inconscio del processo transazionale che si può descrivere come la media ponderata

dell'esperienza passata nell'operare con quei tipi di impulsi ambientali ai quali essa si riferisce. le assunzioni funzionano come probabilità che sono costruite, controllate e modificate dall'azione in quanto le conseguenze di queste azioni vengono registrate in rapporto ai propositi»<sup>12</sup>.

## 2.5 La psicologia transazionale: un capriccio prospettico al servizio della sperimentazione scientifica

Studiare il contributo che la psicologia transazionale ha dato al mondo della percezione e, ancor di più, a questa trattazione, in merito all'uso delle trascrizioni anamorfiche, è interessante per due motivazioni: da una parte ci permette di avere un sostegno scientifico che dimostra il fatto che una istallazione anamorfica risulta efficace sulla base della preponderanza dell'esperienza passata sulle scelte percettive; da un altro punto di vista, in questo studio che ha lo scopo di verificare in che modo e grazie a quali motivazioni ci sia stata la riscoperta contemporanea di quello che era un complesso capriccio barocco, riteniamo di grande interesse che sia una disciplina scientifica come la psicologia sperimentale che agli inizi del Novecento abbia riscoperto l'uso dell'anamorfosi creando elementi che, se fossero stati realizzati da artisti, avremmo avuto la certezza di chiamare istallazioni. In realtà questo è stato fatto quasi inconsapevolmente, infatti in nessuna delle trattazioni appartenenti alla letteratura scientifica si fa cenno al termine anamorfosi ma spesso si parla di tentativi empirici di modificazione della realtà all'unico fine di sperimentarne la percezione. Ed è rilevante che non siano tanto gli artisti quando gli scienziati ad usare anamorfosi, ovviamente non con la finalità di stupire e meravigliare l'osservatore ma per ottenere il rigore di una ricerca scientifica.

«Nel condurre la nostra ricerca su questi due aspetti<sup>13</sup>, ci serviremo delle illusioni visive perché esse sono eccellenti mezzi per la determinazione delle variabili presenti nella percezione di “dove” e “che cosa” è un determinato oggetto. [...] Con lo studio di questi fattori dovremmo ottenere una conoscenza un po' più approfondita sulla natura e sulla funzione del processo percettivo, e fare così un passo avanti verso una teoria unificatrice che emerga dai fenomeni enormemente diversi, e spesso apparentemente in conflitto, che sono ordinariamente inclusi nella sfera della percezione.»<sup>14</sup> Così si dimostra l'importanza dell'uso di un capriccio prospettico con finalità scientifiche. Allo stesso tempo, le dimostrazioni scientifiche sono a sostegno della buona riuscita di una trascrizione anamorfica che si ri-

compone nell'unica immagine retinica grazie al rigore geometrico ma che viene "vista" anche grazie al cervello che già conosce quella determinata immagine.

Questo, ovviamente, deve far riflettere su un aspetto molto importante, considerandolo da un punto di vista transazionale: se l'immagine retinica può corrispondere a infinite possibili combinazioni della realtà, il soggetto percepisce sempre la medesima cosa ritenendo più probabile che ci si trovi davanti a qualcosa di cui già si è avuta esperienza e che, quindi, ha già prodotto immagini retiniche analoghe. Una conseguenza importante è che, dal punto di vista della rappresentazione, sicuramente non va considerato solo il "buon disegno" ma anche, e forse soprattutto, il fatto che tale segno grafico sia facilmente associabile a qualcosa di noto.

Ora vediamo più nel dettaglio alcuni dei molti esperimenti di Ames e come essi siano stati trattati da altri suoi collaboratori e studiosi.

## 2.6 Ames e il trapezoide ruotante: la percezione di figure piane

Nell'esperimento noto come *il trapezoide ruotante*<sup>15</sup> l'obiettivo è confrontare la visione di una finestra rettangolare mentre ruota, con la percezione di una nuova finestra ottenuta modificando una caratteristica fisica di quella di partenza, passando, quindi, da una configurazione rettangolare a una trapezoidale. «Si è scoperto che a questo tipo di modificazione sono legati inattesi e importanti fenomeni percettivi. [...] Vi sono innumerevoli proiezioni trapezoidali di un determinato rettangolo. Sembra tuttavia opportuno adottare una particolare forma trapezoidale la quale, per un particolare angolo rispetto alla linea visuale dell'osservatore, produce una conformazione dei raggi luminosi che colpiscono la retina essenzialmente eguale a quella prodotta da una configurazione rettangolare, che si trovi ad un particolare angolo rispetto alla linea visuale dell'osservatore»<sup>16</sup>.

Dopo varie indagini empiriche Ames ha determinato le caratteristiche dell'apparecchiatura costituita da una finestra rettangolare sospesa ad un asse verticale collegata ad un motore elettrico che ne determina il movimento rotatorio. Alla finestra è collegata la superficie trapezoidale su cui sono dipinti sia i lati di una illusoria intelaiatura sia le ombre che sarebbero prodotte da una luce sovrastante l'apparecchiatura stessa. Tale trapezio può ruotare alla stessa velocità intorno al medesimo asse. E' possibile controllare sia la velocità che la direzione del movimento.

L'esperimento è stato svolto in una stanza buia mentre veniva illuminato

2.15 - Schema di funzionamento del trapezoide ruotante (W. H. Ittelson).

2.16 - Strumento utilizzato per la dimostrazione del trapezoide ruotante (W. H. Ittelson).

## ROTATING TRAPEZOID WINDOW DEMONSTRATION

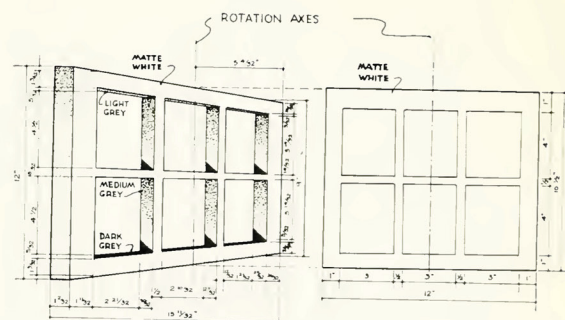
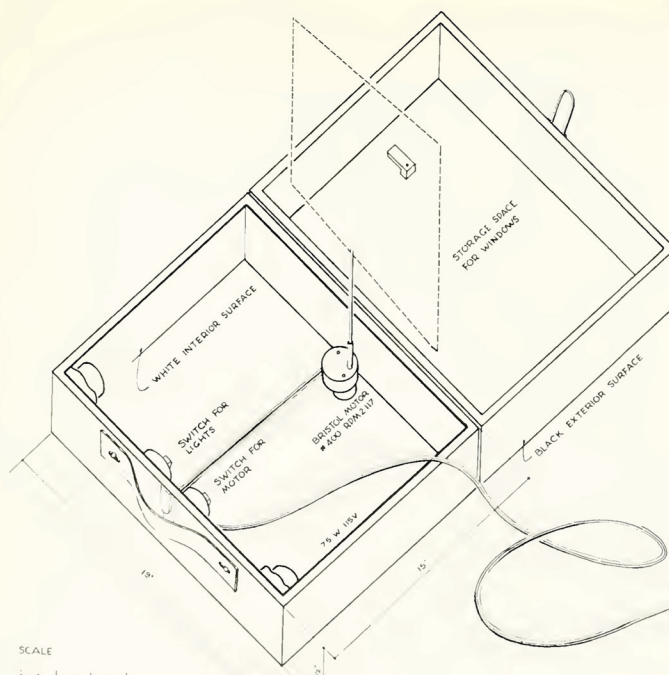
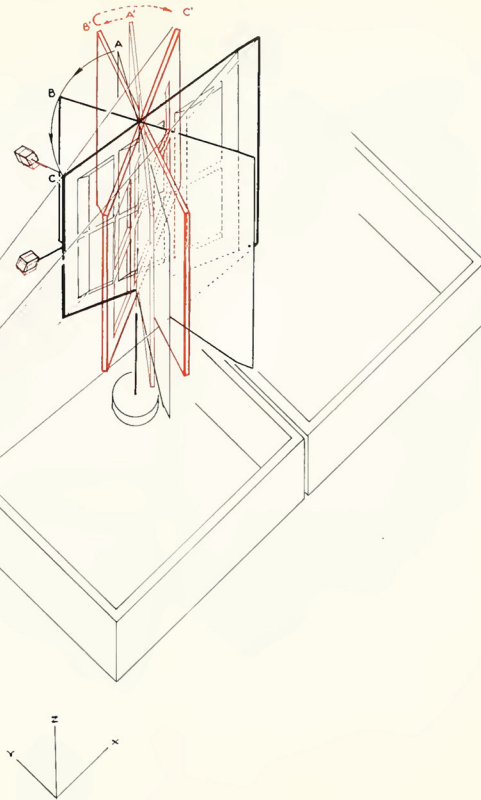
## ACTUALITY

TRAPEZOID WINDOW ROTATES  
COUNTER-CLOCKWISE (A-B-C)  
WITH CUBE ATTACHED

## PERCEPTION

RECTANGULAR WINDOW OSCILLATES  
FROM A' TO B' COUNTER-CLOCKWISE  
AND FROM B' TO C' CLOCKWISE  
WITH CUBE DETACHED

NOTE DRAWING SHOWS EFFECT DURING  
PERIOD OF APPARENT REVERSAL  
OF ROTATION DIRECTION



TRAPEZOID WINDOW  
24 ST ALUMINUM 0032 SHEET  
SAME COLOR PATTERN  
ON BOTH SIDES

RECTANGULAR WINDOW  
1/4\"/>





2.17 - Immagini percepite dal punto di vista pre-scelto per lo svolgimento dell'esperimento (W. H. Ittelson).

solo il dispositivo con una luce a bassa intensità affinché la percezione di tale ambiente non influenzasse l'osservatore.

Ad ognuno dei due elementi è associato un cubetto e un tubo sporgente da entrambi i lati.

La visione simultanea della vera forma e della deformata consente di valutare le alterazioni nei fenomeni visivi.

Nella sua trattazione Ames descrive in maniera dettagliata tutte le possibili tipologie di visione sia utilizzando un solo occhio sia con normale visione binoculare da differenti distanze.

In maniera del tutto sintetica si può dire che «tutti gli osservatori dotati di visione normale, guardando la finestra rettangolare che ruota lentamente attorno ad un asse verticale, vedono una finestra rettangolare di forma e grandezza costante, ad una distanza costante, che ruota attorno ad un asse verticale, e il cubetto e il tubo che appaiono e si muovono con essa nel modo atteso; ciò si verifica indipendentemente dalla distanza, dalla direzione o dall'altezza dalla quale i soggetti osservano, e sia che essi usino un occhio, sia che li usino entrambi.

D'altra parte, in termini generali, gli osservatori dotati di visione normale, quando osservano (con entrambi gli occhi, da una distanza di circa 25 piedi [7 metri e mezzo], o con un occhio da distanze più vicine) una finestra trapezoidale che ruota lentamente attorno ad un asse verticale, vedono una finestra rettangolare la cui grandezza e forma si modificano continuamente, che oscilla, ad una velocità che varia continuamente»<sup>17</sup>.

Da questa descrizione fatta dallo stesso scienziato (e si decide di riportarne testualmente le parole per sottolineare il valore e il rigore scientifico) emerge che si fa assumere agli osservatori posizioni differenti in relazione all'utilizzo di uno o due occhi, questo a dimostrazione che l'indizio fisiologico della disparità binoculare si riduce aumentando la distanza di osservazione. E' inoltre importante evidenziare come nell'esperimento scientifico si sottolinea il fatto che, con quella che possiamo chiamare anamorfosi,

l'immagine si ricompone correttamente solo da un unico punto di vista mentre la costanza visiva consente di riconoscere sempre la finestra rettangolare in vera forma indipendentemente dal punto di vista.

Le conclusioni portano Ames a dire che «è necessario prendere in considerazione le caratteristiche delle proiezioni retiniche che hanno essenzialmente la natura di crittogrammi, la loro traduzione in funzione delle assunzioni ricavate dall'esperienza passata, l'ipotesi che le percezioni non sono scoperte ma hanno essenzialmente una natura prognostica; cioè direttive prognostiche per l'azione dal punto di vista dell'osservatore, sia nello spazio che nel tempo»<sup>18</sup>.

In altri termini possiamo dire che non esiste una realtà unica ma ciò che percepiamo è fortemente condizionato da quello che già abbiamo visto e conosciuto nel corso della nostra vita, e proprio per questo gli osservatori dell'esperimento del trapezoide ruotante sono portati a vedere una finestra che durante il moto inverte la sua direzione o che modifica la sua forma proprio perché, nell'esperienza di tutti i giorni, è già capitato un numero infinito di volte di trovarsi ad osservare una finestra in tutte le possibili posizioni spaziali (in relazione al così detto raggio visuale principale) quasi senza neanche rendersi conto del fatto che muovendoci intorno ad essa la sua immagine retinica cambiasse ma dando sempre per certo che si trattasse proprio di una finestra (poiché sapeva che lo fosse). Ora, avendo acquisito dall'esperienza le differenti forme assunte sulla retina dalla finestra in base alle sue caratteristiche (dimensioni, posizioni, ...), con processo inverso, il nostro cervello, quando riceve uno stimolo analogo a quello ricevuto dalla finestra (che si trovava in una determinata posizione relativamente all'osservatore e che aveva determinate caratteristiche dimensionali), farà vedere proprio quella finestra in quella determinata posizione perché nessuno si aspetterebbe di vedere un rettangolo deformato ma è semplice credere che sia una finestra che cambia continuamente forma proprio perché la finestra è un oggetto ben noto.

In termini geometrici, potremmo descrivere tale esperimento (e soprattutto la sua immagine retinica) come l'insieme delle infinite possibili anamorfosi di altrettante differenti finestre. E proprio perché ogni posizione assunta dal trapezoide corrisponde all'immagine prodotta sulla retina da una finestra ruotata di un determinato angolo rispetto al raggio visuale principale, gli occhi forniscono al cervello i giusti indizi prognostici che gli fanno desumere che ci si trovi ad osservare proprio una finestra. Quindi, seppur l'esperienza passata condizioni fortemente quello che vediamo, è anche necessario che l'immagine retinica corrisponda a quello che si pre-

sume di percepire: la correttezza geometrica della trascrizione, dunque, non è garanzia di riconoscibilità ma sicuramente è necessaria per evitare la percezione di un oggetto deformato.

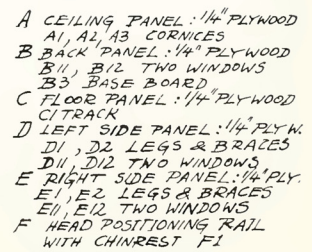
In realtà esistono anche altre interpretazioni<sup>19</sup> del fenomeno che si allontanano da quella dell'autore stesso come dimostra il *principio dell'omogeneità massimale* formulato da Musatti secondo il quale: «i raggruppamenti formali che si costituiscono nel complessivo campo percettivo si realizzano in modo che gli elementi parziali, i quali vengono a costituire una forma determinata, presentano fra loro una determinata specie di omogeneità e risultano eterogenei con gli elementi che rimangono esclusi o istinti da quella determinata forma»<sup>20</sup> dimostrando così la preminenza del soggetto sull'oggetto nel momento in cui si preferisce una figura più regolare di un'altra<sup>21</sup> (il rettangolo rispetto al trapezio) utilizzando quindi i principi alla base della *Gestaltpsychologie*.

## 2.7 Ames e la camera distorta: un'applicazione tridimensionale

Ancora più interessante, per il fatto che si consideri un vero e proprio ambiente tridimensionale, è l'altro esperimento dell'oftalmologo americano che prende il suo stesso nome: la *stanza di Ames*, detta anche *camera distorta*. Tale ambiente è stato costruito come una stanza deformata in modo tale che se osservata da uno spioncino si percepisse una normale stanza rettangolare con una porta su ognuna delle pareti laterali e due finestre apparentemente uguali sulla parete di fondo. Facendo entrare due persone della stessa statura l'osservatore le vedrà di dimensioni notevolmente diverse. La volontà di Adelbert Ames è dimostrare come si preferisca dare per certo che la stanza sia rettangolare piuttosto che ammetterla deformata; di conseguenza non ci sarà alcun ostacolo mentale nel credere che si stiano guardando persone di statura differente, poiché nell'esperienza di tutti i giorni siamo a contatto con stanze di forma regolare (rettangolare) la cui immagine retinica è del tutto analoga a quella prodotta dall'ambiente distorto. Proprio perché l'esperienza passata ha una grande rilevanza per nelle nostre deduzioni, anche se siamo a conoscenza del fatto che l'ambiente in questione abbia un perimetro non rettangolare e che le finestre in realtà siano dei trapezi di dimensioni differenti, non possiamo fare a meno di vedere le forme regolari di cui siamo certi che esistano nella realtà perché con esse ci relazioniamo quotidianamente: nessuno si aspetterebbe di vedere una stanza distorta e quindi nessuno la vedrà tale. Ovviamente

2.18 - 2.19 - Disegni esecutivi per la realizzazione di un modellino della camera distorta utilizzata per l'esperimento di Ames (W. H. Ittelson).





è opportuno sottolineare che l'illusione va a buon fine se, e solo se, la deformazione è fatta in maniera corretta; proprio per questo motivo è interessante evidenziare, in questa sede, le relazioni e i rimandi reciproci tra discipline che apparentemente potrebbero essere considerate lontane ma che invece traggono spunto e sostegno l'una dall'altra.

Se da una parte è necessario sottolineare, per dovere intellettuale, che la finalità dello scienziato non era far emergere le possibilità insite nelle regole geometriche ma piuttosto dimostrare il valore prognostico dell'esperienza passata, allo stesso tempo si deve notare come, in più casi, viene evidenziata la difficoltà di realizzare modelli di tale genere e soprattutto l'importanza in fase progettuale di complesse relazioni matematiche al fine di ottenere, tramite la risoluzione di equazioni in base a determinati parametri, le curve costituenti l'oggetto in esame che in questa trattazione si omettono. Nel caso della tanto imitata e soprattutto utilizzata in molti poli per la divulgazione scientifica si tratta dell'anamorfosi di una stanza rettangolare in una brillante applicazione ad un ambiente tridimensionale (mentre di solito si vedono più spesso, perché di più semplice realizzazione, anamorfosi piane). La distorsione prospettica consente di trasformare tutti gli elementi plastici e quelli decorativi in modo tale che si ricompogano correttamente dal punto di vista monoculare costituito dallo spioncino.<sup>22</sup>

Tornando all'esperimento di Ames, il soggetto percipiente è portato a ritenere distorti gli oggetti collocati all'interno dando sempre per certo il presupposto che la stanza sia rettangolare, con pareti verticali e soffitto e pavimento orizzontali; inoltre i soggetti portati a interagire dinamicamente con l'ambiente, proprio perché non familiare, nei primi momenti avevano anche difficoltà nel compiere le azioni richieste in quanto essi si comportavano come se la stanza fosse stata regolare. Però se si continuava a toccare la stanza ci si rendeva man mano conto della non-corrispondenza tra ciò che si vedeva e ciò che si sperimentava con altri sensi (come il tatto) e di conseguenza, nonostante si continuasse a guardare solo dal medesimo punto di vista (e quindi senza alcuna modificazione dell'immagine retinica) l'osservatore cominciava a vedere la stanza nelle sue reali proporzioni. Questo a dimostrazione, ed era una importante conferma per la psicologia transazionale, del fatto che le assunzioni che derivano dalle azioni condizionano le percezioni future: dopo aver capito che la stanza è distorta la si comincia a percepire tale.

Ovviamente cercare di comprendere quanto si possa influenzare la percezione e in che misura si costituisca quella che poi modifica la "media ponderata" delle esperienze passate è sicuramente argomento complesso e

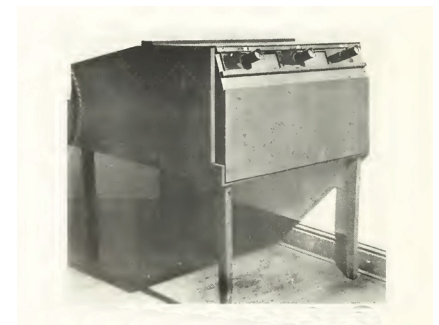
non del tutto attinente con la presente trattazione anche perché si è dimostrato che ci sono tanti altri fattori che potrebbero intervenire. Un esempio è il così detto *fenomeno Honi*: per questo esperimento si fanno interagire con le camere distorte coppie di giovani sposi i quali tendono a vedere normale il proprio coniuge mentre uno sconosciuto appare comunque distorto o ancora, se devono scegliere, tra vedere la stanza deformata e vedere il proprio coniuge deformato potrebbero più facilmente optare per la prima scelta. Ovviamente non analizziamo in questa sede le motivazioni che spiegherebbero tale fenomeno né lo descriviamo in maniera dettagliata. Si è ritenuto però opportuno citare anche quest'altro esperimento per evidenziare che in realtà la descrizione dei fenomeni percettivi non è del tutto semplice e coinvolge infiniti altri fattori. Importante è considerare che esistono questi altri fattori anche se non si ritiene opportuno addentrarsi ulteriormente in un mondo così esteso come quello della mente umana.

## 2.8 La dimostrazione della sedia: rappresentazioni a confronto

Un altro esperimento che si ritiene opportuno descrivere non tanto per cercare di dare testimonianza dell'apparato scientifico di cui si è occupato Adelbert Ames jr. (se questa fosse la finalità, questa trattazione risulterebbe poco esaustiva e del tutto inadeguata vista la mole di ricerca effettuata dall'oftalmologo statunitense<sup>23</sup>) ma soprattutto perché costituisce un eccellente esempio di applicazione anamorfica è la *dimostrazione della sedia* di cui Ittelson<sup>24</sup> (così come fa per gli altri esperimenti di Ames) fornisce esauritivi e chiari schemi grafici esplicativi. Tale dimostrazione ha permesso di dimostrare come quello che vediamo non dipende dalla conoscenza reale degli oggetti percepiti; si sottolinea, infatti, come infinite possibilità di stimoli differenti possono portare alla medesima immagine percepita (che coincide con quella che si ricompone sulla retina). L'esperimento consisteva nel far osservare al medesimo soggetto tre diverse configurazioni di elementi spaziali attraverso tre fori di osservazione. Senza che il soggetto fosse a conoscenza di cosa realmente si trovasse al di là del dispositivo costruito, in tutte e tre le scene ad esso proposte esso vedeva il medesimo oggetto.

Lo strumento utilizzato era costituito da una scatola con tre spioncini (fig. 2.20). Guardando attraverso ognuno di essi, il soggetto vedeva la medesima sedia (con determinate caratteristiche) nella medesima posizione. Guardando però al di là dello schermo divisorio solo uno dei tre oggetti

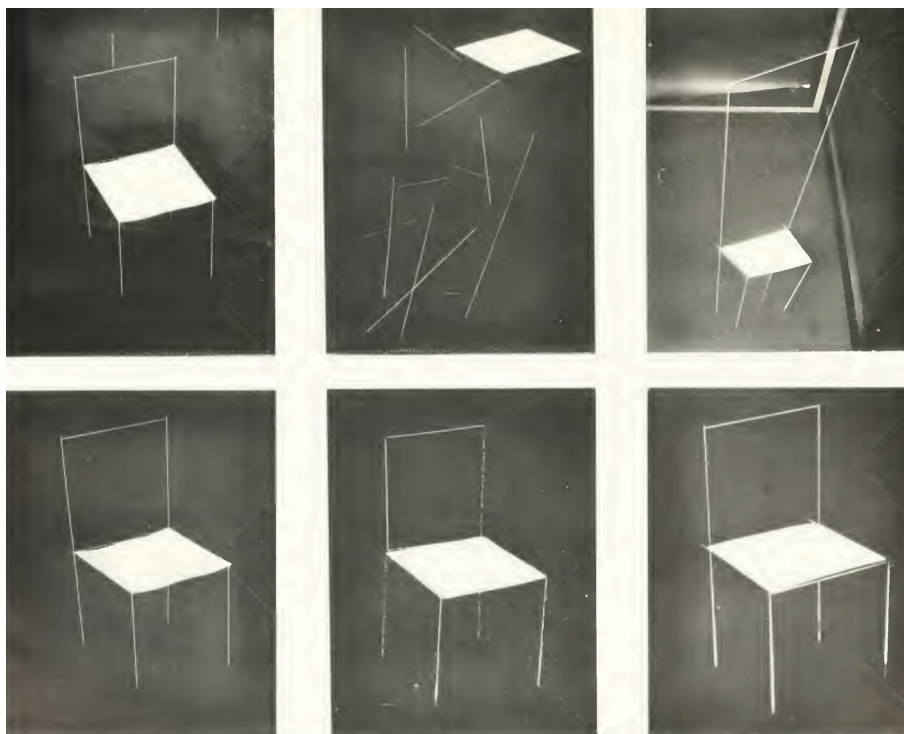
2.20 - Strumento utilizzato per la dimostrazione della sedia (W. H. Ittelson).



era una vera e propria sedia tridimensionale (in dimensione ridotta rispetto a quella che potrebbe essere una vera sedia, ma questo non cambia il risultato). Le tre configurazioni sono così descritte da Kilpatrick: «La “seggiola” dietro al foro di osservazione A è un complesso di funicelle e un pezzo di cartone sistemati come le parti di una seggiola. Quella dietro a B è anch'essa semplicemente un complesso di funicelle e un rombo bianco dipinto su fondo nero. Le funicelle sono tutte di lunghezza differente e ad angoli differenti, cosicché, osservate da questo nuovo punto di vista, non presentano alcun aspetto caratteristico delle seggiole, e si rivelano un guazzabuglio tridimensionale privo di senso. Anche dietro a C c'è soltanto un complesso di funicelle ed un pezzo di cartone, che in questo caso è sistemato su di un piano in modo da costituire la proiezione prospettica di un oggetto a forma di seggiola»<sup>25</sup>.

Questo viene utilizzato per dimostrare che ciò che viene percepito nonostante, ovviamente, dipenda da ciò che si trova innanzi ai nostri occhi, non appartiene alla realtà in sé.

Dal nostro punto di vista, le configurazioni dei fori B e C potrebbero essere considerati, e lo sono, due installazioni anamorfiche a cui si “toglie” la volontà di sorprendere e il carattere ludico che appartenevano alla *prospettiva curiosa* ma a cui si attribuisce un compito di grande rilevanza scientifica.

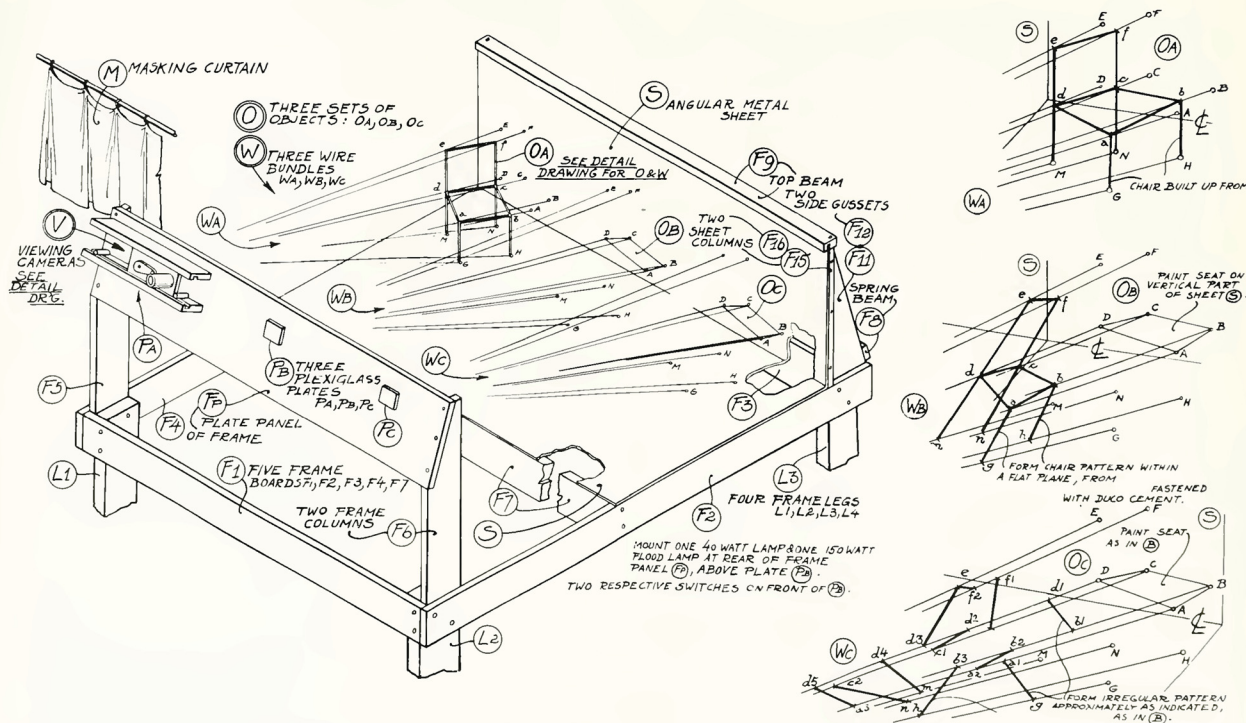
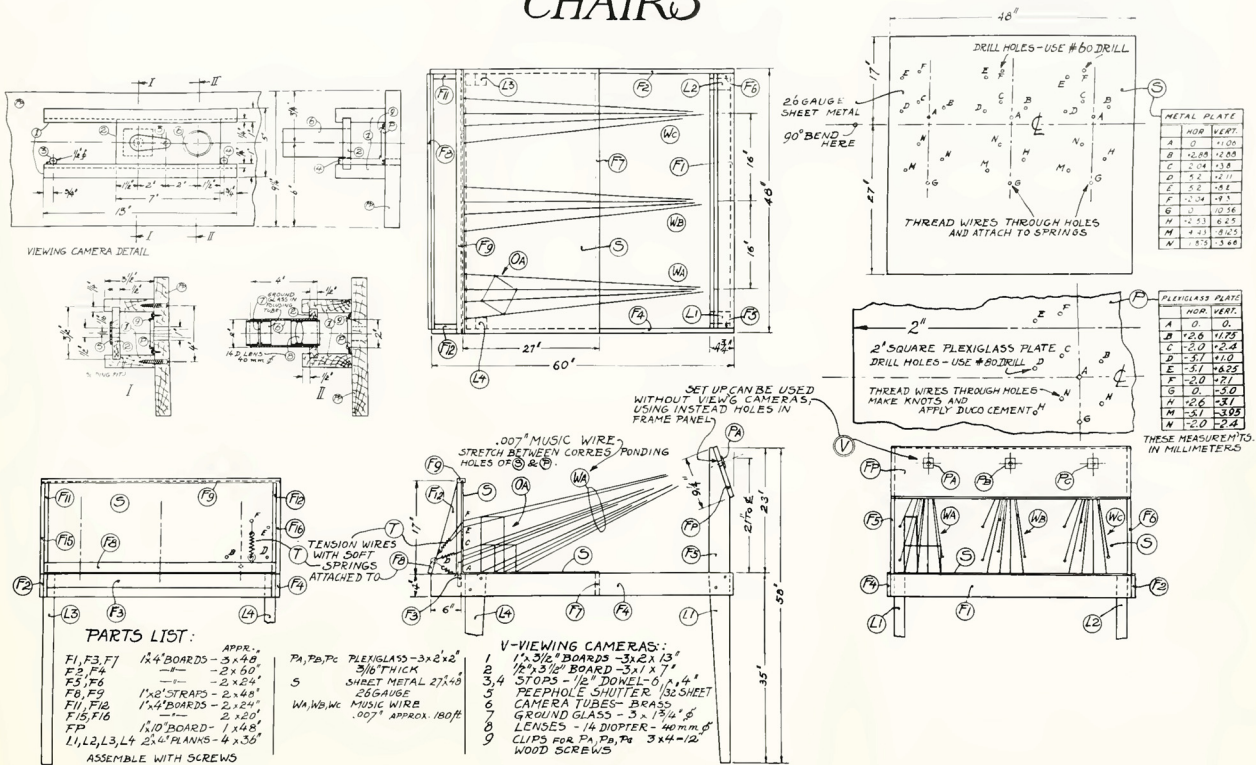


2.21 - Confronto tra ciò che si vede all'interno dello strumento (fascia superiore) e ciò che viene percepito dall'osservatore (fascia inferiore) (W. H. Ittelson).

2.22 - 2.23 - Disegni esecutivi dello strumento usato per la dimostrazione della sedia (W. H. Ittelson).



# CHAIRS



Come abbiamo spesso sottolineato, in questi casi si attribuisce al soggetto la capacità di scelta in base alla propria esperienza passata; tale esperienza, però, può essere generalizzata ed essere considerata non solo come appartenente singolo individuo ma anche a un gruppo sociale. Di conseguenza si può affermare che la percezione non cambia da soggetto a soggetto ma si avrà la medesima percezione in tutti i soggetti che hanno vissuto esperienze analoghe.

Concludendo, secondo la visione transazionale, «ciò che noi vediamo è determinato, non solo da ciò che è “all'esterno”, ma anche dal contributo che noi stessi diamo con la nostra attività di vedere e di osservare»<sup>26</sup>.

Ovviamente, però, così come la realtà esterna non è assoluta allo stesso modo neanche gli indizi prognostici costituiti dalla nostra esperienza passata non sono del tutto assoluti. Infatti questa trattazione non vuole trovare alcuna soluzione né nell'interpretazione né nella progettazione di installazioni anamorfiche ma vuole semplicemente dimostrare come i parametri da considerare siano molteplici e pluridisciplinari, in un rimando reciproco tra rigore geometrico, capace di garantire il giusto stimolo, e interpretazione psicologica, capace di sintetizzare le informazioni ricevute sia correggendo eventuali errori (come quelli che potrebbero derivare dalla visione binoculare per trascrizioni progettate come proiezione centrale) sia interpretandole in base a fattori indipendenti dalla realtà oggettiva.

## Note

- <sup>1</sup> Plinio il Vecchio, *Naturalis Historia* (XI, 146).
- <sup>2</sup> Cfr. F. Purgè, N. Stucchi, A. Oliviero (a cura di), *La percezione visiva*, Utet, Torino 1999.
- <sup>3</sup> La differenza e la relazione esistente tra due immagini di un medesimo ambiente da due punti di vista differenti ha poi portato allo sviluppo delle tecniche stereoscopiche, strumento utile nel campo del rilievo di cui non ci occuperemo in questa sede poiché la nostra attenzione è rivolta soltanto al modo in cui noi percepiamo la realtà.
- <sup>4</sup> G. Kanizsa, *Margini quasi-percettivi in campi con stimolazione omogenea*, in "Rivista di Psicologia" n. 49, 1955, p. 22.
- <sup>5</sup> Cfr. F. Purgè, *La visione di stimoli bidimensionali*, in F. Purgè, N. Stucchi, A. Oliviero (a cura di), *La percezione visiva*, Utet, Torino 1999.
- <sup>6</sup> Cfr. capitolo sesto della presente ricerca.
- <sup>7</sup> Leonardo da Vinci, *Trattato della pittura*, Parigi 1651, pp.95-96.
- <sup>8</sup> *Ivi*, p. 45.
- <sup>9</sup> Secondo il principio dell'energia nervosa specifica la natura degli impulsi trasmessi da un nervo sensoriale al cervello non dipende dalla natura dello stimolo ma esclusivamente dalla natura del nervo stesso.
- <sup>10</sup> Cfr. capitolo sesto della presente ricerca.
- <sup>11</sup> H. Cantril, *Le motivazioni dell'esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1958, p. 69.
- <sup>12</sup> F. P. Kilpatrick (a cura di), *La psicologia transazionale*, trad. it. Bompiani, Milano 1967 (Ed. or.: 1961) pp. 19-20.
- <sup>13</sup> L'autore si riferisce alla localizzazione nello spazio e al conferimento delle caratteristiche che per noi costituiscono l'oggetto.
- <sup>14</sup> F. P. Kilpatrick, *La natura della percezione: alcune dimostrazioni visive*, in F. P. Kilpatrick (a cura di), *La psicologia transazionale*, trad. it. Bompiani, Milano 196 (Ed. or.: 1961) pp. 67-68.
- <sup>15</sup> Cfr. A. Ames jr., *Il trapezoide ruotante: descrizione dei fenomeni e Il trapezoide ruotante (continuazione): spiegazione dei fenomeni*, in Kilpatrick F. P. (a cura di), *La psicologia transazionale*, trad. it. Bompiani, Milano 1967 (Ed. or. 1961), pubblicato originariamente in "Psychological Monographs", vol. 65, n. 7, 1951, con il titolo *Visual perception and the rotating trapezoidal window*.
- <sup>16</sup> *Ivi*, p. 314.
- <sup>17</sup> *Ivi*, p. 322.
- <sup>18</sup> *Ivi*, p. 347.
- <sup>19</sup> Poiché non è finalità di questa ricerca indagare le possibili interpretazioni psicologiche ne citiamo solo una per dimostrarne l'esistenza ma si rimanda, per ulteriori approfondimenti, a trattazioni specifiche.
- <sup>20</sup> C. L. Musatti, *Forma e assimilazione*, in C. L. Musatti, *Condizioni dell'esperienza e fondazione della psicologia*, Giunti Barbera, Firenze 1964, p. 230.
- <sup>21</sup> Cfr. M. Olivetti Belardinelli, *La costruzione della realtà*, Bollati Boringhieri, Torino 1986, pp. 28-29.
- <sup>22</sup> In questo capitolo si omette una dettagliata spiegazione geometrica in quanto

oggetto di successivi approfondimenti limitandoci ad evidenziare il modo in cui una tale pratica geometrica possa essere di ausilio agli studi percettivi e soprattutto per verificare il modo in cui lo psicologo descriva tale ambiente. Contemporaneamente, in direzione opposta, si vuole evidenziare come gli studi psicologico-percettivi siano di ausilio alla comprensione di trascrizioni anamorfiche.

<sup>23</sup> Per una trattazione chiara seppur sintetica degli esperimenti cfr. W. H. Ittelson, *The Ames demonstration in perceptions*, Princeton University Press, Princeton 1952.

<sup>24</sup> *Ivi*, pp. 26-29.

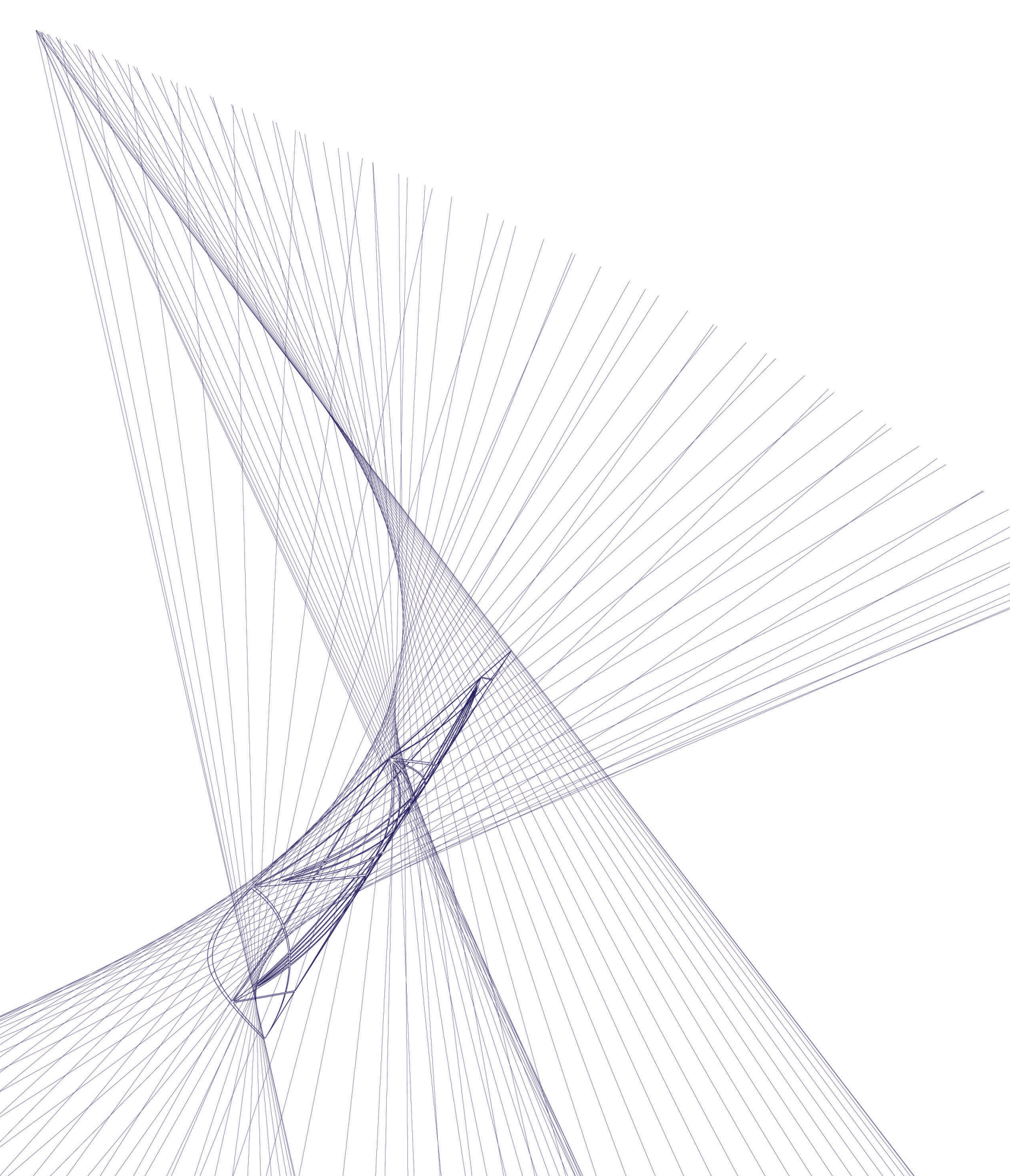
<sup>25</sup> F. P. Kilpatrick, *La natura della percezione: alcune dimostrazioni visive*, in F. P. Kilpatrick (a cura di), *La psicologia transazionale*, trad. it. Bompiani, Milano 1967 (Ed. or.: 1961) p. 61.

<sup>26</sup> A. Ames, *An Interpretative Manual for the Demonstrations in the Psychology Research Center*, Princeton University Press, Princeton 1955, p. 13.



**PARTE SECONDA**

**DAL CAPRICCIO PROSPETTICO ALLA RISCOPERTA CONTEMPORANEA**



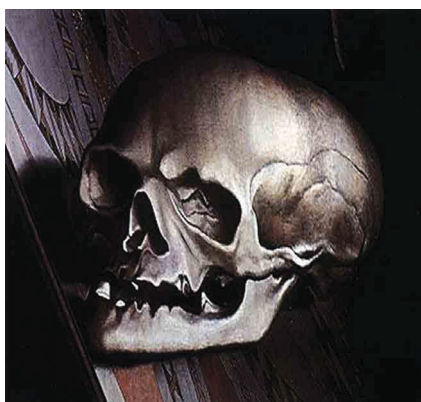
## L'anamorfosi e la riscoperta contemporanea

### 3.1 Il tramonto del capriccio prospettico barocco

Dopo aver compreso il ruolo predominante che la mente ha sia per quanto riguarda l'interpretazione della realtà sia per quanto riguarda la “volontà” di illudersi poiché essa è il principale interprete del rapporto tra soggetto e oggetto, riteniamo opportuno indagare quel particolare modo di trasformare la realtà, ovvero l'*anamorfosi*, attraverso cui gli artisti (contemporanei e non) hanno portato alle estreme conseguenze quell'ambiguità percettiva che induce a ragionare sulla reciproca negazione (o disvelamento) di forme reali e forme apparenti.

Il termine anamorfosi, dal greco *ana* (indietro) e *morphé* (forma), che letteralmente vuol dire “ricostruzione della forma”, viene utilizzato per indicare immagini *trascritte*<sup>1</sup> che si ricompongono solo se osservate da un determinato punto di vista, talvolta attraverso la riflessione in specchi piani o curvi.

Questa illusione non è altro che una trasformazione dell'immagine di partenza, dovuta alla proiezione conica da un punto proprio verso superfici opportunamente disposte nello spazio. Come risultato si ha una nuova immagine, assai difforme da quella originaria, il cui aspetto spesso appare incomprensibile, assumendo dunque un significato molto lontano da quello iniziale. Solo quando l'occhio dell'osservatore coincide con il centro di proiezione dell'intero sistema, l'immagine percepita coincide con quella che ha subito la trascrizione e il vero significato diventa dunque esplicito. Per quanto riguarda la concezione puramente geometrica<sup>2</sup>, questa me-



3.1 - H. Holbein, *Gli ambasciatori* (1533).

3.2 - H. Holbein, *Gli ambasciatori* (1533), particolare del teschio visto dal punto di vista principale.

todologia di rappresentazione può essere considerata un procedimento prospettico appartenente al più generale metodo della prospettiva lineare conica, che tuttavia ne sperimenta dall'interno la potenzialità degli effetti illusori mediante l'inversione dei processi proiettivi.

Il fascino di tali applicazioni, legate ai processi geometrici della proiezione e della visione, nasce nel Rinascimento come conseguenza degli studi della prospettiva. Storicamente, l'utilizzo dell'anamorfosi trova la massima diffusione in età barocca, periodo in cui gli eccessi della rappresentazione e la voglia di creare immagini sorprendenti, spinge studiosi e artisti ad utilizzare questo tipo di *perspective curieuse*<sup>3</sup>. Tuttavia, la complessità geometrica dei processi sottesi alla realizzazione di tali immagini, ne relegarono la sperimentazione e l'utilizzo ad una ristretta cerchia intellettuale capace di dominarne la genesi e apprezzarne il fascino misterioso.

Uno dei primi e più celebri esempi è il dipinto *Gli Ambasciatori* (1533) di Hans Holbein il Giovane (attualmente esposto alla National Gallery a Londra) in cui l'artista raffigura l'incontro tra gli ambasciatori Georges de Selve e Jean de Dinteville (figg. 3.1 e 3.2).

A prima vista il dipinto mostra con chiarezza la celebrazione dello sfarzo, della scienza e delle arti, attraverso la ricchezza degli abiti dei personaggi e l'esposizione degli oggetti scientifici che si trovano in secondo piano; esiste tuttavia un'immagine distorta posta in basso, nella parte centrale del dipinto. La difficile riconoscibilità di questo unico elemento dipinto è dovuta alla trascrizione anamorfica di un teschio che si ricompone solo ad un ultimo e fugace sguardo di un osservatore posto sul lato destro del dipinto da posizione molto decentrata. Unico e misterioso, il teschio in anamorfosi si carica di un ulteriore significato altrimenti non comprensibile: il monito della supremazia della morte su tutte le scienze e le arti (oltre alla fugacità delle ricchezze terrene) che da essa vengono annullate<sup>4</sup>. Speranza di salvezza è invece il Crocifisso, celato dal drappeggio dell'opulento tendaggio e visibile solo nell'angolo in alto a sinistra della tela.

Uno dei primi a codificare l'arte anamorfica sulla base di rigorosi fondamenti scientifici è stato Jean François Nicéron, frate minimo, nato a Parigi nel 1613 e morto giovane ad Aix en Provence nel 1646, che ha indirizzato l'interesse dei suoi studi prevalentemente alle scienze matematiche ed in particolare all'Ottica, alla Catottrica e alla Diottrica. Frutto del suo prezioso lavoro è la pubblicazione in francese del trattato *La perspective curieuse* (Parigi, 1638) e l'opera postuma *Thaumaturgus opticus* (Parigi, 1646), che rappresenta una traduzione, seppur non fedele, della precedente opera dal francese al latino (per dare un carattere di universalità e rigore) oltre ad un



completamento da parte di padre Marin Marsenne (sopraggiunta la prematura morte di Nicéron). La volontà dell'autore, dopo aver tessuto le lodi della matematica, è rivolgersi ad un pubblico più vasto dimostrando come, oltre alle complessità geometriche, la prospettiva possa avere un aspetto curioso e dilettevole.

Infatti egli stesso, nella prefazione della sua più celebre opera, scrive: «Io prevedevo anche che in questo modo avrei potuto rendere la Prospettiva più raccomandabile, e metterla in risalto dinanzi agli occhi di chi ritiene più importante la conoscenza, che, a quanto pare, hanno trascurato fino ad oggi, per non essere visti come spine: prevedevo, dico, che con questo mezzo avrei offerto loro queste notizie e queste sottigliezze, come le più belle attrazioni di questa scienza, faccio ricerca ponendomi con entusiasmo e per educare diligentemente, affinché possa prendere almeno delle soddisfazioni da pratiche simili; quindi la necessità e l'utilità dei suoi precetti comuni, non sono un motivo abbastanza forte, per far uscire dalla pigrizia ed abbracciare il lavoro con entusiasmo: seguendo questa massima che dice: *Omne tulit punctum, qui miscuit utile dulci*, che l'utile e il dilettevole devono convivere nello stesso argomento; infatti questi apportano a questa ricerca maggiori vantaggi insieme che separatamente»<sup>5</sup>.

Poiché ci aiuta a comprendere quali siano stati i punti di forza che in età contemporanea hanno contribuito a far riscoprire il fascino di tale tecnica, dovuto in parte all'immediato coinvolgimento del fruitore, è importante sottolineare come lo stesso frate minimo, prima ancora di addentrarsi in disquisizioni puramente geometriche, dalle quali ovviamente non è possibile prescindere, ci tenga a spiegare al lettore che l'unico modo per ottenere dei risultati migliori è, usando le parole di Orazio, “unire l'utile al dilettevole”<sup>6</sup>.

La tecnica anamorfica è quello strumento che, più di molti altri, riesce a mettere in pratica tale consiglio: da una parte essa necessita di un apparato teorico molto complesso e settoriale, come la conoscenza delle leggi della prospettiva da un punto di vista squisitamente teorico ma anche pratico (unita anche a grandi abilità rappresentative), da un'altra, però, porta a risultati molto piacevoli, che apparentemente celano tutte le difficoltà della realizzazione a vantaggio di una fruizione immediata e, potremmo dire, divertente, come se si trattasse di un gioco o, usando sempre le parole di Nicéron, di una “magia artificiale”.

Il Nostro, però, non si limita solo nella trattazione teorica ma realizza anche alcuni affreschi anamorfici, come quello nel convento di Trinità dei Monti a Roma, raffigurante *San Giovanni evangelista nell'isola di Patmo* (in se-



3.3 - 3.4 - E. Maignan, *San Francesco di Paola*, convento di Trinità dei Monti, Roma (1642), visione da un punto di vista generico e dal punto di vista principale.

guito coperto dai successivi interventi apportati all'edificio) nel corridoio simmetrico rispetto a quello in cui si trova un'altra celeberrima opera dello stesso tipo, ovvero un dipinto realizzato da Emmanuel Maignan nel 1642 che, se osservato da un particolare punto di vista, svela l'immagine di San Francesco di Paola (figg. 3.3 e 3.4).

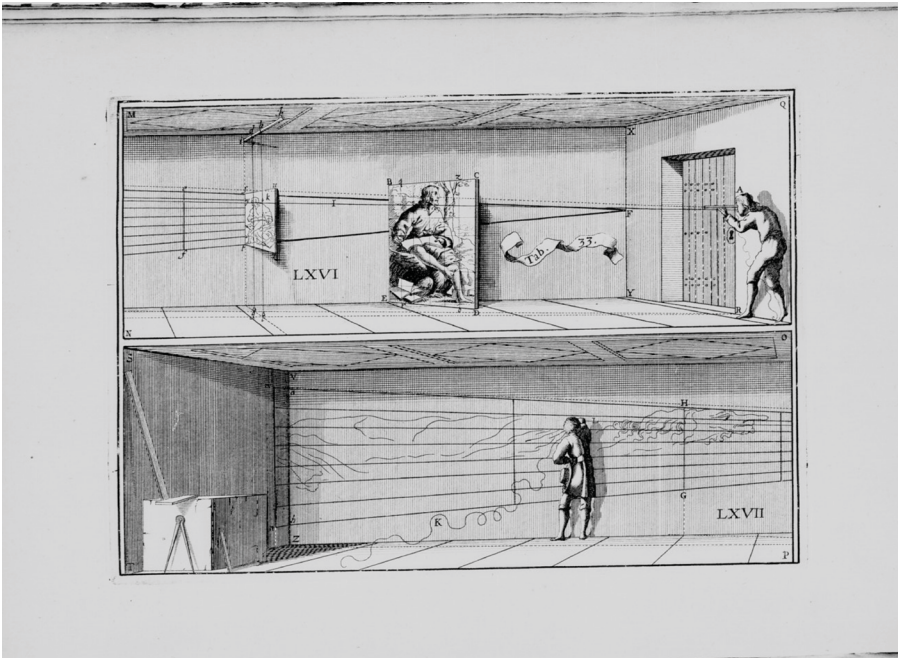
Se da una parte la voglia di sorprendere fece in modo che la complessità delle geometrie prospettiche potessero avere una veste ludica, allo stesso tempo la scarsa conoscenza delle cause e degli effetti illusori della deformazione anamorfica addirittura ne comportò l'uso per la trasmissione di messaggi segreti, decifrabili dal solo destinatario, come afferma Pietro Accolti nel suo trattato *Lo inganno degl'occhi* (1625): «veramente che puossi da ogni Cavaliere, o Principe, mandare il ritratto delle più care persone, e la pianta, e disegno delle più gelose Piazze, e fortezze de gl'altrui stati, o de proprii, senza sospetto, che sieno per quelle Persone, o Piazze, ravvisate quali effettivamente essere troverassi, mediante la contracifera dello specchio e sua situazione»<sup>7</sup>.

Il carattere scientifico e complesso delle costruzioni dell'anamorfosi risulta, dunque, inscindibilmente legato a quello ludico della sua fruizione e quasi al punto da averne determinato la diffusione anche in settori assolutamente distanti dall'area scientifica della rappresentazione o della geometria. A tal proposito si riporta un breve dialogo tra due personaggi dei fumetti che, pur in un contesto, evidentemente, differente, si ritrovano a ragionare su messaggi segreti da decifrare.

«...contiene l'indicazione del luogo in cui si trova il meteorite! C'è un messaggio segreto, nascosto nel disegno, con una tecnica speciale chiamata anamorfosi! Fu scoperta da Leonardo da Vinci e poi usata da molti pittori!» - «E come funziona questa ana...cosa?» - «Un dettaglio del ritratto attraverso una particolare lente, la prospettiva delle linee si trasforma»<sup>8</sup>.

Il grande valore artistico e scientifico delle applicazioni della prospettiva lineare in chiave anamorfica è direttamente proporzionale alla difficoltà di esecuzione: la conseguenza è il carattere elitario della produzione e anche della sua fruizione che determinò il rapido tramonto di una pratica riservata ad una ristretta cerchia di intellettuali.

Dopo un lungo periodo, di quasi tre secoli, di quasi assoluta disattenzione rivolta a questa forma di rappresentazione, le nuove tecnologie del disegno digitale in ambiente tridimensionale, e dunque attraverso la modellazione solida dello spazio e dei processi proiettivi in esso disposti, hanno semplificato notevolmente le complesse operazioni geometriche altrimenti possibili attraverso numerose e complesse costruzioni geometriche



bidimensionali, permettendo così una riscoperta e un notevole riutilizzo dell'anamorfosi nell'arte contemporanea, spesso cercando di ottenere da essa non più l'effetto di meraviglia, come se si trattasse di una magia (principio che era alla base delle creazioni barocche), ma sfruttandone l'aspetto ludico e pratico allo stesso tempo. Se in alcuni casi si cerca di dare una fruizione delle creazioni artistiche dinamica e interattiva, consentendo di esplorare uno spazio tridimensionale illusorio che nella realtà si ricompone solo nell'unico piano prospettico dell'immagine, in altri casi l'installazione recupera la sua coerenza nell'immagine statica catturata sulla pellicola fotografica.

Molti artisti hanno ceduto al fascino dell'anamorfosi considerandola lo strumento ideale per aggiungere alle proprie opere un "messaggio subliminale", non da tutti (o non immediatamente) comprensibile. Allo stesso tempo, i nuovi strumenti di rappresentazione hanno consentito un controllo più semplice delle operazioni di proiezione, che sono alla base delle anamorfosi, premettendone così la realizzazione e l'applicazione su qualsiasi tipo di superficie.

In questi anni, quindi, abbiamo assistito a sperimentazioni più o meno complesse che hanno visto tali artisti preoccuparsi maggiormente del potere suggestivo e del valore artistico del risultato finale piuttosto che della conoscenza delle relazioni geometriche che rendono possibili tali realizzazioni. Mentre per Nicéron era indispensabile occuparsi prima dell'ap-



3.5 - J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse*, [...] (Parigi 1663), tavola 33.

3.6 - F. Varini, *Sept droites pour cinq triangles*, Place de l'Odéon, Parigi (2003), fasi realizzative dell'opera.

parato teorico, approfondendo la conoscenza della geometria, l'uso di proiezioni luminose (fig. 3.6), semplificando la fase esecutiva, consente di andare oltre le difficoltà teoriche, anzi consente l'utilizzo di trascrizioni anamorfiche anche indipendentemente dalle conoscenze geometriche (almeno per le applicazioni più semplici).

Se questo potrebbe far pensare ad alcune realizzazioni di dubbia raffinatezza, allo stesso tempo ne ha garantito una notevole diffusione nei più svariati ambiti espressivi.

Non solo, però, la semplificazione grafico-progettuale è stata lo stimolo per incentivare gli artisti a realizzare opere in chiave anamorfica ma, allo stesso tempo, tutta una serie di suggestioni appartenenti a diversi settori hanno contribuito a fornire quegli strumenti pratici e intellettuali necessari per riscoprire il *capriccio* barocco.

### 3.2 Stimoli e suggestioni per la riscoperta contemporanea: l'illusione e la scenografia teatrale

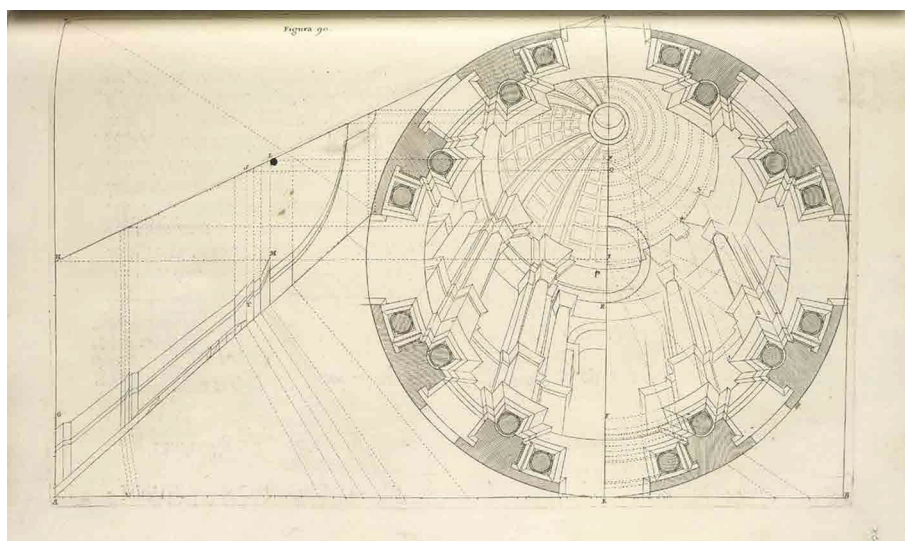
Come abbiamo detto la prospettiva lineare conica (intesa come metodo di rappresentazione) è quell'insieme di regole geometriche che, codificando i processi fisiologici che sono alla base della percezione dell'occhio umano, consente di effettuare rappresentazioni bidimensionali che alludono e riproducono spazi tridimensionali.

Grazie al disegno prospettico, quindi, gli artisti di ogni tempo sono sempre stati affascinati dalla possibilità di poter simulare la realtà che ci circonda a tal punto da arrivare a creare spazi effimeri, la cui finalità è illudere l'osservatore facendogli percepire la tridimensionalità di ambienti che nella realtà sono solo disegni bidimensionali. E questo ha permesso, nell'architettura, di inserire oggetti e spazi che, per motivi strutturali, dimensionali o economici, non sarebbe stato possibile realizzare.

Quando ci si trova ad affrontare la progettazione di elementi architettonici complessi legati a finalità decorative e, ovviamente, non funzionali, senza rinunciare al loro fascino e alle suggestioni che potrebbero suscitare sugli osservatori il disegno prospettico diviene lo strumento principale poiché consente di rappresentare una spazialità inesistente, sebbene fruibile solo con lo sguardo.

Il gioco di illusione percettiva realizzato al fine di ampliare gli spazi diventa ancora più efficace se utilizzato per elementi che in ogni caso non direttamente percorribili. Ci riferiamo, nello specifico, alle strutture di copertura



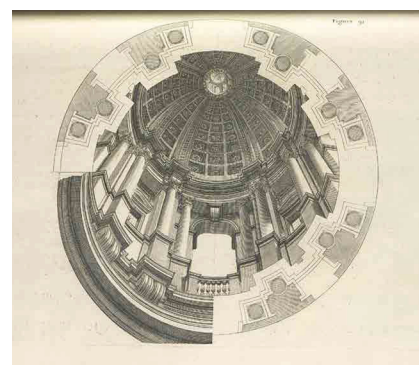


la cui distanza dall'osservatore, in ambienti evidentemente monumentali, garantisce un maggiore effetto illusorio rispetto a quanto sarebbe possibile con dipinti su pareti verticali che vogliano simulare un ambiente al di là del muro.

Un esempio è la chiesa di Sant'Ignazio a Roma, dove Andrea Pozzo, oltre ad un insieme di apparati decorativi anamorfici, nel 1685 realizza una finta cupola (figg. 3.7 - 3.9), cioè una tela circolare posta orizzontalmente su quattro pennacchi sferici, sulla quale dipinge una cupola costolonata sorretta da un tamburo colonnato. Tale rappresentazione è l'immagine prospettica che un osservatore avrebbe da un determinato punto di vista se la cupola fosse stata effettivamente realizzata. E la volontà di creare una realtà illusoria è confermata dal fatto che esso stesso fa segnare sul pavimento la posizione che deve occupare l'osservatore affinché la sua visione sia assolutamente realistica. Ad aumentare ancor più tale effetto è la raffigurazione della luce che finge di entrare dal finto lanternino e dalle aperture dipinte.

Il rigore e la complessità geometrica di queste opere d'arte, motivo che ci consente di differenziarle dai dipinti che riproducono su tela la tridimensionalità del mondo esterno, non risiede esclusivamente nella indiscussa capacità di mettere in pratica le indicazioni della prospettiva lineare conica ma il passo ulteriore che si fa è la relazione non solo concettuale ma soprattutto fisico-dimensionale tra la tela e la posizione dell'osservatore, che è alla base del processo di genesi ma anche di quello percettivo.

La finalità geometrica è garantire la coerenza tra la percezione dello spazio plastico reale e la prospettiva della bidimensionalità del dipinto: ottenere,



3.7 - 3.8 - A. Pozzo, *Perspectiva pictorum et architectonum Andreae Putei e Societate Jesu* (Roma 1693), figura 90 e 91.

3.9 - La finta cupola di Andrea Pozzo, chiesa di Sant'Ignazio, Roma.

3.10 E. Frigerio, *Medea*, Opera di Parigi (1986).

quindi, un'unica prospettiva. In termini geometrici diremmo "con il medesimo sistema di riferimento"<sup>9</sup>, in modo da ricomporre reale e illusorio in un'unica armonica immagine; e questo è possibile solo se il punto di vista principale della rappresentazione coincide con quello della percezione.

L'osservatore, allora, non è qualcosa di indipendente dalla genesi, un elemento in più a cui si potrebbe anche rinunciare, ma esso stesso e, nello specifico, la sua posizione nello spazio, è *conditio sine qua non*, in funzione della quale tutto è concepito e tutto prende la forma corretta.

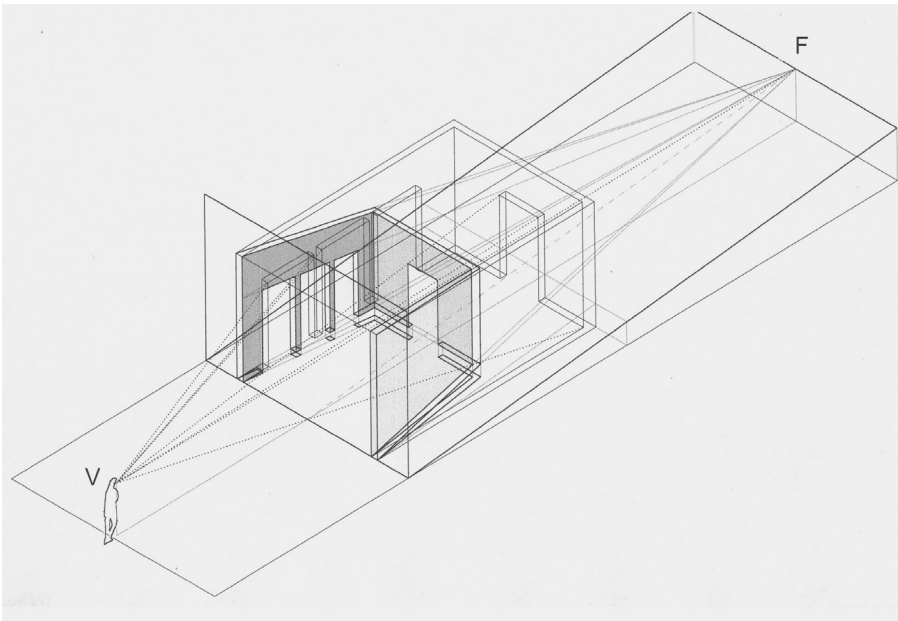
Tali espressioni artistiche, pur non essendo anamorfosi poiché mantengono la loro coerenza espressiva anche da punti di vista differenti, fanno in comune con esse la volontà di relazionare in maniera indissolubile l'opera all'osservatore, in una fruizione attiva e dinamica, che inviti alla ricerca, tra le infinite possibilità, di quell'unica posizione capace di richiudere il percorso compositivo, generando quell'illusione per la quale sono state concepite.

Anche negli allestimenti scenici teatrali spesso è necessario ricorrere ad artifici prospettici per simulare delle spazialità che non sarebbe possibile riproporre nelle ridotte dimensioni di un palcoscenico. Gli scenografi ricorrono a una ricca serie di artifici, in modo da poter mettere in scena maestose sale, architetture o anche parti di città, costruendo oggetti di dimensioni ridotte rispetto alla realtà, ma di non minore fascino.

A differenza delle raffigurazioni pittoriche, essi si trovano di fronte alla necessità di lavorare con la tridimensionalità di uno spazio, quello del palcoscenico che, seppur di dimensioni fisse e relativamente ridotte, deve adattarsi a qualsiasi ambientazione, dalla piccola stanza, che sarebbe possibile riprodurre in grandezza reale, al maestoso salone delle feste che, invece, essendo di maggiori dimensioni rispetto a quelle concretamente utilizzabili, deve essere realizzato ricorrendo ad espedienti scenici.

Il punto di partenza, e quindi l'obiettivo principale, anche in questo caso è la corretta visione degli spettatori in funzione dei quali si concepisce una realtà fittizia e illusoria, capace di mostrare ancor più che di essere. D'altro canto, però, a teatro si ha l'ovvia necessità di una spazialità percorribile da parte degli attori, per garantire, a differenza delle scenografie dipinte, una ancor più suggestiva interazione e dinamismo.

Dovendo molto spesso simulare uno spazio di grandi dimensioni, gli scenografi ricorrono alla così detta *prospettiva solida* (fig. 3.11), cioè quella costruzione prospettica realizzata nello spazio fisico tridimensionale che, attraverso opportune deformazioni degli elementi architettonici in esso contenuti «realizza, in termini prospettici, la progressiva diminuzione delle



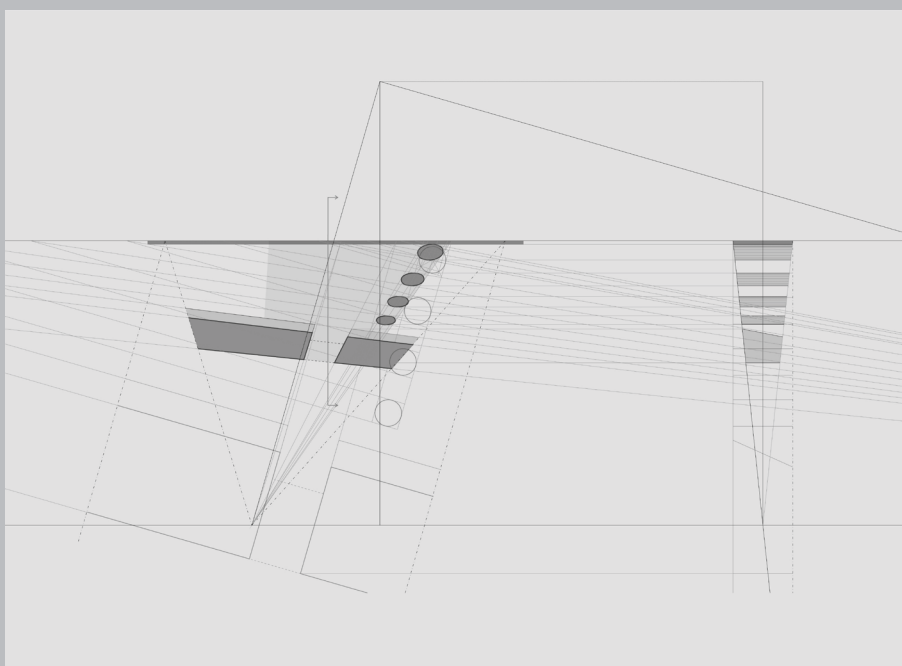
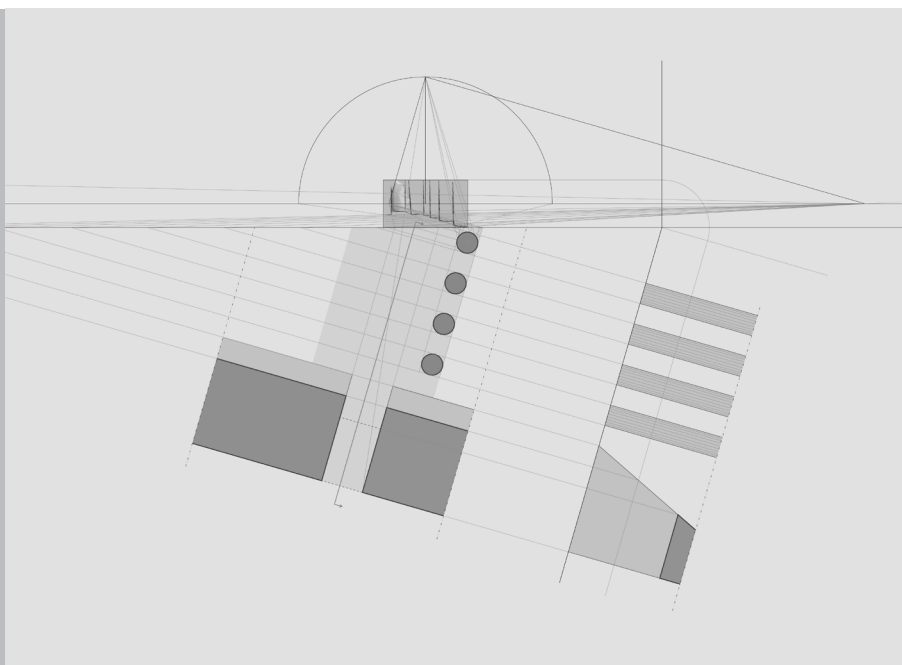
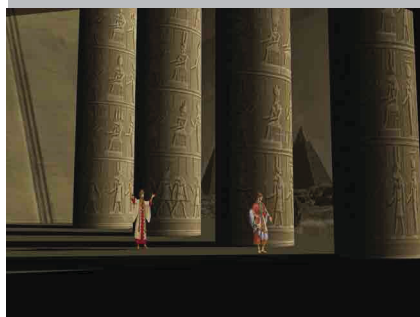
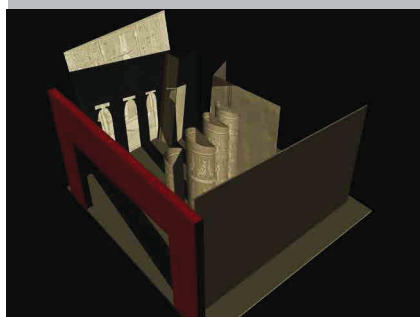
3.11 - Schema assonometrico della genesi di una prospettiva solida accelerata.

grandezze verso il fondo del palco; sommate alle analoghe deformazioni ottiche risultanti dalla fisiologia della percezione del pubblico in sala, tale prospettiva permette allo spazio realmente disponibile sul palco di apparire assai più profondo»<sup>10</sup>.

Una riproposizione, quindi, in tre dimensioni di quei giochi prospettici già sperimentati sulla tela al fine di ottenere sulla retina dell'osservatore un'immagine analoga a quella che sarebbe prodotta da un ambiente tridimensionale in vera forma.

Così come per le altre applicazioni che stiamo analizzando, le scenografie prospettiche sono studiate in funzione di un unico osservatore privilegiato che, a teatro, è quello seduto nel palco reale in posizione centrale rispetto alla scena, al quale è garantita la visione perfetta che idealmente si immagina ricomporsi sul piano del boccascena proprio come una rappresentazione pittorica.

Un passaggio dalla bidimensionalità del bozzetto progettuale alla tridimensionalità dello spazio reale che viene plasmato prospetticamente per poi essere nuovamente ridotto, percettivamente (durante la messa in scena), ad immagine piana, la medesima dalla quale si è partiti (fig. 3.12). Una trascrizione spaziale, quindi, delle regole geometriche derivanti dalla prospettiva lineare conica al fine di generare ambientazioni illusorie atte ad ospitare l'azione scenica, adattandosi alle caratteristiche dello stesso palcoscenico. Un esempio (fig. 3.10), che si rifà proprio alla finta cupola di Andrea Pozzo, è la scenografia progettata da Ezio Frigerio per la Medea del 1986



3.12 - La progettazione scenica tra prospettiva solida e modellazione virtuale: dalla bidimensionalità del bozzetto alla possibilità di controllare la tridimensionalità dello spazio anche da punti di vista considerati “svantaggiati”.

all’Opera di Parigi, dove il maestro realizza in prospettiva solida una cupola cassettonata su tamburo circolare.

Il principale vantaggio di costruire elementi tridimensionali nella scenografia, rispetto ai fondali dipinti, sta nel fatto che, nonostante la deformazione, essi sono spazi dinamici percorribili dagli attori e illuminabili in

maniere differenti così come richiedono i vari momenti dell'azione scenica, oltre a rendere possibile una necessaria relazione con gli altri strumenti scenici come le luci che, in questo modo, riescono ad interagire con una spazialità, seppur illusoria, generando ombre proprie e portare dinamiche a differenza di quelle, ovviamente statiche, che si potrebbero ottenere con i soli effetti pittorici.

Sono spazi effimeri, legati alla visione, in cui però risulta comunque possibile l'azione scenica: un insieme di necessità pratiche, dunque, hanno indotto gli scenografi ad indagare le possibili applicazioni della geometria capaci di trascrivere nella terza dimensione gli stimoli che dovranno essere percepiti dall'osservatore ma allo stesso tempo fruiti dagli attori.

Nonostante le premesse e la metodologia siano le medesime che consentono di ottenere le trascrizioni anamorfiche, non possiamo, in questo caso, parlare di vere e proprie anamorfosi poiché a teatro è necessario ottenere una realtà fittizia costruita per un unico spettatore ma garantire, allo stesso tempo, una buona visione anche agli altri spettatori, mantenendo, indipendentemente dal punto di vista, la riconoscibilità dell'architettura scenica e un effetto illusorio suggestivo, seppur parzialmente variabile in funzione della posizione: un unico centro di proiezione di partenza ma il contemporaneo controllo della percezione laterale per fare in modo che l'immagine resti pressoché la medesima per tutti.

Al contrario, una trascrizione anamorfica, seppur calibrata in funzione di quell'unico osservatore privilegiato, è libera di indagare la spazialità enfatizzando il contrasto tra forma correttamente restituita e ogni altra possibile immagine percepita: una esasperazione delle differenze, della continua negazione di se stessa, senza alcuna necessità di mantenere alcuna caratteristica di riconoscibilità formale.

### **3.3 Stimoli e suggestioni per la riscoperta contemporanea: l'illusione e l'annullamento dimensionale nel teatro d'ombre e nel teatro nero**

Abbiamo più volte fatto cenno, e continueremo a farlo, al particolare rapporto che si genera tra le dimensioni nello spazio e le diverse applicazioni artistiche che tentano di simulare la terza dimensione su supporti piani o, al contrario, di annullarla illusoriamente, nonostante si lavori proprio nello spazio tridimensionale.

A tal proposito non si può non far nuovamente cenno al contributo offerto dal teatro, che ha riconosciuto il grande potenziale suggestivo del



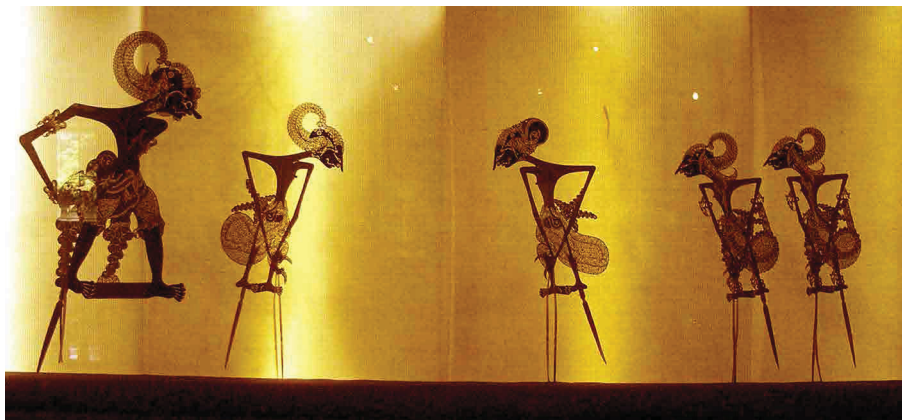
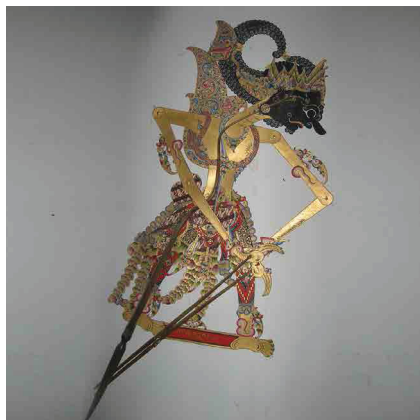
gioco dimensionale sfruttandolo per creare affascinanti messe in scena dal carattere ludico e raffinato allo stesso tempo. Faremo, quindi, cenno a due particolari tecniche, ovvero al *teatro d'ombre* e al *teatro nero*, che indipendentemente dalle possibili analogie o differenze (soprattutto, in merito alle loro origini, da un punto di vista storico e geografico<sup>11</sup>) hanno trasformato riflessioni geometriche in eleganti forme di espressione artistica.

Il modo di pensare in Oriente è da sempre stato particolarmente differente da quello Occidentale portando, di conseguenza, a riflessioni ed espressioni artistico-culturali molto lontane; lo stesso, ovviamente, è avvenuto anche per il teatro. Se per la cultura occidentale è stato da sempre importante ricercare una rigorosa imitazione della natura, riproponendo in scena ambientazioni esasperatamente realistiche, capaci di sfruttare al massimo la tridimensionalità dello spazio, per quella orientale il nucleo di partenza è stato la genesi di suggestioni allusive, più che descrittive, portando a sperimentare le potenzialità della bidimensionalità di una tela bianca semitrasparente nella possibile interazione con luci e ombre: nasce, quindi, il così detto *teatro d'ombre*, le cui prime rappresentazioni si fanno risalire alla Cina per poi diffondersi in tutto l'Oriente per arrivare, addirittura, nel XVIII secolo, a condizionare gli spettacoli europei partendo proprio dalla corte francese<sup>12</sup>.

Legata alle tradizioni, ai riti e alle religioni specifiche di ogni regione in cui si è sviluppata, questa antica forma teatrale manteneva in comune la genesi formale: un supporto bidimensionale, neutro, di media trasparenza, in seta o in carta di riso, che accoglieva le ombre generate dalle sagome retroilluminate da una sorgente luminosa, originariamente ad olio, posta dietro al telo bianco, nascosta allo sguardo degli spettatori.

*Silhouette* intagliate e colorate (figg. 3.13 - 3.14), tanto più pregiate e preziose quanto maggiore era il prestigio del luogo della rappresentazione,

3.13 - 3.14 - Marionette del *Wayang kulit* (teatro d'ombre giavanese).



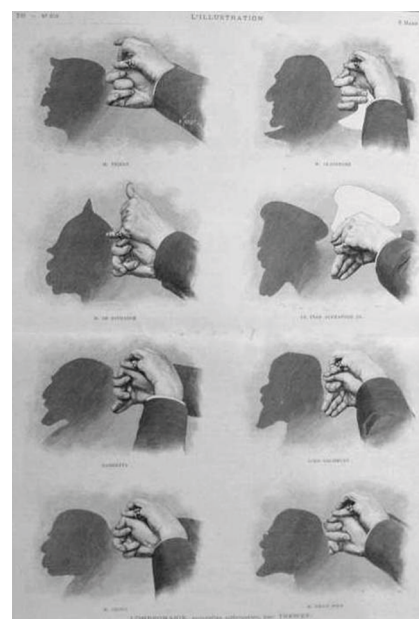
capaci di generare, grazie alla sorgente luminosa, oltre a particolari effetti cromatici dovuti ai materiali utilizzati, sagome riconoscibili sullo schermo dai tratti fisiognomici a volte esasperati, realizzati di profilo per evidenziarne le caratteristiche somatiche, nonostante la riduzione alla semplice immagine bidimensionale.

Nessuna scenografia, nessun oggetto tridimensionale, nessuna architettura costruita ma un ambiente neutro anzi, un semplice piano che, nella mente di chi guarda, assume di volta in volta caratteristiche differenti, in un gioco illusorio esasperato dalla trascrizione di oggetti reali a semplici ombre che, nonostante la perdita di una dimensione, non rinunciano alla propria capacità espressiva, al potere evocativo capace di far vedere cose che in realtà non ci sono attraverso il racconto di storie, luoghi e personaggi nella loro più estrema astrazione.

I movimenti delle sagome sono realizzati evidentemente da personaggi nello spazio, in uno spazio, però, che esiste solo dietro quello stesso schermo che davanti rappresenta e dietro cela: ogni forma e posizione non ha valore in se stessa ma è calibrata in funzione della sintesi in ombre, di ciò che si vede al di là e quindi in relazione alla luce stessa nonché alla distanza del piano di proiezione. In questo modo, un medesimo figurino, può assumere grandezze differenti nell'enfatizzazione o riduzione della sua presenza scenica semplicemente calibrando le relazioni spaziali: una tridimensionalità che, allora, è indispensabile per la genesi formale nonostante non se ne dichiari esplicitamente l'esistenza.

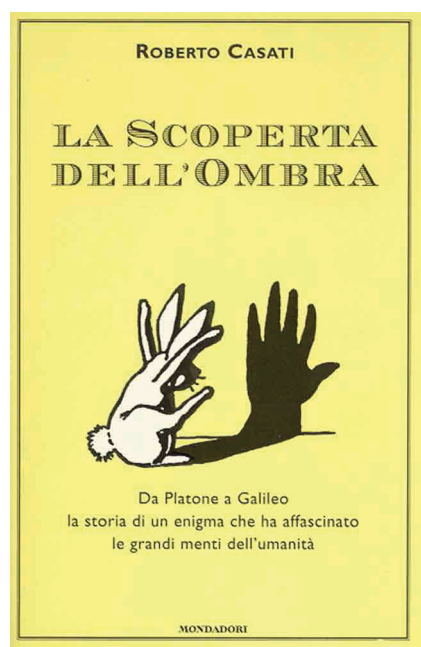
E così, poiché non visibili agli occhi degli spettatori, non esistono le marionette in se stesse ma solo la loro rappresentazione, nel gioco di luci e ombre che si riesce a generare, in quei segni bidimensionali che rinunciano alla profondità e ad ogni volontà di imitare la realtà.

Nonostante questo contrasto, però, va sottolineato che le differenze formali tra vera forma e ombra portata, nelle messe in scena più canoniche, non vengono quasi mai esasperate o comunque non è finalità principale di una tale forma di arte teatrale se non nei rapporti dimensionali poiché si punta piuttosto al fascino derivante dalla riconoscibilità derivante anche dall'uso di pochi e semplici tratti, a volte anche del tutto monocromatici. L'effetto illusorio, invece, viene sfruttato nelle sue estreme potenzialità quando l'ombra, differenziandosi notevolmente dall'oggetto da cui è stata proiettata, appare come qualcos'altro che esiste esclusivamente sulla tela: e così, prendendo spunto proprio dal *teatro d'ombra*, nasce quell'espressione artistica, più o meno raffinata, nota come *ombre cinesi* o, utilizzando un neologismo dal francese, *ombromanie*, che prevede la genesi di immagini bi-



3.15 - 3.16 - Treway, *Ombromanie*.



3.17 - R. Casati, *La scoperta dell'ombra*, copertina.

dimensionali allusive a sagome di animali o personaggi, facilmente riconoscibili e dal carattere ludico, attraverso la proiezione dell'ombra delle mani, prodotta da una sorgente luminosa verso una superficie piana (o, anche, in retroproiezione su uno schermo semitrasparente) (figg. 3.15 - 3.16).

Si tratta di un'espressione artistica spesso utilizzata per incantare i bambini che saranno capaci di riconoscere cani, gatti o coniglio, o anche per mettere in scena veri e propri spettacoli per un pubblico desideroso di farsi illudere dal sapiente gioco che prevede solitamente il solo utilizzo di una o due mani ma che può arrivare a coinvolgere anche la totalità del corpo o l'interazione con oggetti di scena.

Particolari, a volte complesse, posizioni delle mani che sfruttano la spazialità reale in funzione della sorgente luminosa e riescono a proiettare sul piano *silhouette* (ovviamente bidimensionali) in un netto, a volte anche dichiarato, contrasto tra realtà e illusione, tra oggetto che genera la figura e immagine prodotta, in cui l'ombra non è ciò che sembra ma vuole apparire ancor più che essere.

Se volessimo descrivere alla lettera questi spettacoli dovremmo dire che essi sono semplicemente, e costantemente, le ombre delle mani ma, se guardiamo al di là dello schermo, vediamo altro: personaggi, animali, figure fantasiose e così non esistono più le mani, che spariscono lasciando spazio all'illusione.

Particolarmente suggestiva, oltre che esplicativa del contrasto e del rapporto di negazione reciproca tra reale e irreale, è l'immagine scelta dal filosofo Roberto Casati per la copertina del suo libro *La scoperta dell'ombra*<sup>13</sup> (fig. 3.17) in cui, in una divertente inversione dei ruoli, un coniglio assume una particolare posizione per riuscire a proiettare su un muro un'ombra che appaia come la mano di un uomo, prendendosi così gioco di tutti quei *performers* che fanno esattamente il contrario (ovvero cercano di ottenere l'immagine di un coniglio dall'ombra delle mani) ma dimostrando, in maniera ancora più esplicita, la possibilità illusoria che offre l'utilizzo dell'ombra.

Partendo dalla medesima volontà di mettere in scena spettacoli dal notevole carattere illusorio nasce il così detto *Teatro nero*, che ancora oggi vede Praga come baluardo espressivo (figg. 3.18 - 3.21).

Tale tecnica artistica inizia ad essere sperimentata negli anni 50 del Novecento per poi trovare massima diffusione nei due decenni successivi, sostenuta dall'entusiasmo rivoluzionario dei giovani che, in quegli anni, erano alla ricerca di nuovi strumenti per esprimere i propri ideali, nell'enfaticizzazione della poetica dei colori, simbolo di quella libertà tanto ricercata.

Essa è legata all'invenzione della lampada a raggi ultravioletti, detta anche *luce nera* (da cui la definizione *Black light theatre*), ovvero una sorgente luminosa capace di emettere radiazioni, appunto, nel campo dell'ultravioletto e quindi non visibili direttamente all'occhio umano ma tali da produrre effetti di fluorescenza su determinati materiali che quindi, grazie a questa particolare illuminazione, risulteranno essere vivacemente colorati.

Il palcoscenico del teatro è caratterizzato dalla estrema neutralità di ambientazione, realizzata con un rivestimento nero delle pareti che, in assenza di luci visibili durante la messa in scena, raggiunge il totale annullamento dimensionale lasciando massima espressività illusoria agli attori, dei quali sarà possibile vedere solo le parti fluorescenti illuminate con la luce nera, unica sorgente utilizzata nel buio assoluto della sala.

Così oggetti e personaggi sembrano fluttuare nel nulla, mani senza corpi o abiti sospesi nel buio, particolari e illusorie interazioni di forme capaci di generare figure fittizie e allo stesso tempo suggestive.

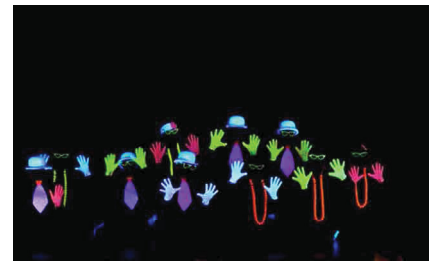
L'annullamento dimensionale dello spazio e la contemporanea possibilità di nascondere allo sguardo qualsiasi oggetto o attore (o parti di essi), che restano presenti in scena senza comunque essere visti (perché di colore nero come l'ambiente in cui agiscono), consentono di generare particolari effetti illusori, nell'exasperazione tra ciò che è e ciò che invece appare: rappresentazioni artistiche costruite esclusivamente in funzione dell'atto visivo con l'utilizzo di parti nascoste che, nonostante esistano, negano se stesse.

Un gioco dimensionale e allo stesso tempo formale, in cui quello che si vede non necessariamente deve coincidere con quello che realmente è in scena e l'unica realtà è quella che appartiene allo sguardo.

Annullamento e disvelamento dimensionale, tridimensionalità e immagini apparentemente piane, contrasti illusori capaci di suggestionare.

### 3.4 Strumenti e semplificazioni per la riscoperta contemporanea: le proiezioni luminose

L'uso di proiettori digitali ha consentito, come abbiamo detto, una notevole semplificazione nelle fasi di realizzazione delle trascrizioni anamorfiche, eliminando tutte le complesse costruzioni geometriche del passato oggi basta realizzare un'immagine digitale e proiettarla, facendo in modo che la posizione di tale strumento coincida con quello dell'osservatore privilegiato.



3.18 - 3.21 - Il Teatro nero.

Un particolare passaggio dalla realtà virtuale a quella concreta, che consente la sostituzione di segni prodotti da luci e ombre con materia concreta: pennellate di colore, strisce prestampate...

Allo stesso tempo, particolari *performance* artistiche, utilizzando tali strumenti, hanno contribuito a tutte quelle suggestioni relative all'annullamento dimensionale e alla contemporanea trasformazione reale, in un dinamico gioco tra ciò che esiste realmente e ciò che, invece, esiste solo nello sguardo dell'osservatore.

Se oggi riusciamo a comprendere il valore tecnico delle proiezioni potendole sfruttare come strumento semplificativo della complessità geometrica delle proiezioni centrali (anche per la notevole diffusione di tali strumenti), già nel secolo scorso i moderni proiettori cominciavano a comparire tra gli strumenti a disposizione degli scenografi teatrali.

Tra i primi a comprenderne l'innovativa capacità espressiva è stato Adolphe Appia (Ginevra 1862 – Nyon 1928) che, guardando al futuro, scriveva: «Le *proiezioni*, dalle quali possiamo aspettarci meraviglie, ma che sinora abbiamo usato solo isolatamente per effetti speciali (fuoco, nuvole, acqua, ecc.), sono dispositivi dalle grandi potenzialità. Elementi di unione tra luce e scenografia, esse rendono le cose immateriali. La loro duttilità è in sviluppo. per questo non dobbiamo accontentarci di una qualche lanterna magica più o meno perfezionata. Bisognerebbe usare numerosi apparecchi da proiezione, sistemati - come le altre fonti - su supporti mobili, precisi nei movimenti, con una scelta di vetri sufficiente a soddisfare le esigenze delle diverse opere, ed eseguiti da artisti di prim'ordine. Così preparate, le proiezioni possono assumere in teatro un ruolo attivo, tanto da poter soppiantare quello dei personaggi, come nel cielo del terzo atto de *La Walkiria*»<sup>14</sup>.

Spesso, quando parliamo di installazioni artistiche siamo portati, condizionati dal significato del termine stesso, a concentrare la nostra attenzione sul concetto di luogo nella sua accezione di spazio fisico ma l'arte contemporanea, in alcune sue *performance*, proprio attraverso l'uso delle proiezioni, ci dimostra come tutto sia relativo a tal punto da mettere in discussione il valore stesso dello spazio, per sostituirlo con realtà illusorie frutto unicamente del sapiente uso della luce. Ma cerchiamo di comprendere come possa essere possibile questo passaggio.

Aristotele, nel libro IV della sua opera *Fisica* scrive: «Sembra poi che sia una questione grave e difficile comprendere il concetto di luogo, non solo perché esso presenta l'apparenza della materia e della forma, ma anche perché lo spostamento della cosa trasportata ha luogo nell'interno dello

stesso contenente, che resta in riposo; appare infatti che il luogo possa essere un intervallo intermedio diverso dalle grandezze che si muovono. Vi contribuisce in qualche modo anche l'aria, che sembra essere incorporea; appare infatti che il luogo sia costituito non soltanto dai limiti del vaso, ma anche dall'intermedio fra questi limiti, come se fosse un vuoto. D'altronde, come il vaso è un luogo trasportabile, così anche il luogo è un vaso immobile; perciò quando ciò che è all'interno si muove e muta di posto in un contenente a sua volta in movimento, ad esempio una nave in un fiume, si serve di questo contenente come di un vaso, piuttosto che come di un luogo; il luogo, invece, vuol essere immobile; perciò il fiume tutto intero è piuttosto un luogo, poiché tutto intero è immobile. Sicché il luogo è il limite immobile primo del contenente» associando così il concetto di luogo a quello di immobilità. Di conseguenza si può richiamare il concetto di mobilità nel senso di mutazione e quindi di cambiamento.

A tal proposito riteniamo opportuno riferirci a tutte quelle forme di installazioni artistiche contemporanee capaci di annullare la spazialità del luogo in cui vengono messe in scena per trasferire l'osservatore in una o, forse, infinite (e quindi mutevoli e variabili) nuove dimensioni del tutto illusorie. Un esempio, nello specifico, è la pratica, sempre più diffusa, di utilizzare architetture reali come supporto per proiezioni di grande formato ovvero giochi di luci e di forme capaci di dialogare con la città e di comunicare valori insiti nell'architettura stessa o anche del tutto estranei e fantasiosi.

Il punto di partenza è un luogo specifico, con tutte le sue caratteristiche di monumentalità e riconoscibilità, un luogo che, però, viene totalmente annullato dapprima grazie al buio di scena per poi utilizzarlo come semplice sostrato per la proiezione di luce e per trasformarlo negli infiniti nuovi luoghi fittizi che esistono soltanto in un'immagine illusoria. Ed ecco il carattere di mutazione che, volendo, può sfociare in quello di totalità (nel senso delle infinite possibilità di effetti illusori ottenibili).

In un panorama intellettuale in cui il principale obiettivo è sottolineare l'importanza dell'utilizzo della luce nella *performance* artistica non solo come strumento di disvelamento di qualcosa che esiste a prescindere da essa, subordinata all'azione o alla scena ma anche, e oggi sempre più fortemente, come soggetto attivo che acquisisce piena indipendenza e autorevolezza all'interno della messa in scena, allo stesso modo degli elementi materici o anche alla presenza degli attori, si inseriscono le ricerche e le sperimentazioni sull'uso della luce portate avanti da Fabrizio Crisafulli, regista teatrale ed artista visivo.

Come egli stesso dice: «gioca un ruolo importante il mio intendere nor-

malmente l'*inanimato* come componente viva, con vicende proprie; che mantiene, appunto, la memoria e l'energia delle azioni che lo hanno creato o che lo mettono in gioco»<sup>15</sup>.

In questo modo si cerca di creare una particolare interazione tra la luce intesa come proiezione di immagini e il supporto su cui essa agisce, che non è il solito e anonimo schermo bianco ma un oggetto tridimensionale che necessariamente non si potrà limitare a fare da substrato ma imporrà la sua presenza e le sue caratteristiche mettendo a servizio dell'immateriale le forme della sua stessa materia.

Nella performance *Et molto meravigliosi da vedere*<sup>16</sup> (figg. 3.22 - 3.23), realizzata a Ponte Milvio a Roma in occasione della prima *Notte bianca*, Crisafulli sperimenta quella che egli stesso definisce "architetture mobili" proprio per evidenziare il fatto che gli elementi architettonici sono quelli che maggiormente condizionano e suggestionano le nuove forme, che su esse verranno proiettate in modo da dare una nuova vita, e un particolare movimento illusorio, a quegli elementi che evidentemente non possono che restare immobili. E così facendo la statica architettura si trasforma in "attore dinamico" e primo protagonista della scena anche se è proprio, e solo, la luce ad avere queste caratteristiche di movimento e dinamismo che offre in prestito agli oggetti reali.

Sulla facciata della Torre Valadier, per omaggiare il grande architetto dal quale prende il nome e per ricordare le vicende storiche legate al sito su cui essa è stata costruita, una nuova architettura virtuale si sovrappone a quella reale, e proprio partendo dalle modanature, dalle bugne e dalle forme esistenti nuovi vivaci colori danno una nuova immagine che esiste solo nella combinazione di materiale e immateriale, frutto del contatto della luce intesa come proiezione con l'esistente, nascondendo le caratteristiche reali, le cromie proprie della materia per sostituirle con qualcosa di nuovo, che conferisce nuove caratteristiche e nuove cromie, anche se solo temporaneamente.

Ed ecco che ritornano i concetti di Aristotele e la contrapposizione tra mobile e immobile e quindi di non-luogo e luogo: quelli che in realtà sono scenari urbani che nella vita di tutti i giorni per tutti e in maniera assolutamente indiscutibile sono spazi immutabili, possessori di uno specifico *Genius Loci* con caratteristiche di riconoscibilità dell'identità dello spazio all'improvviso si liberano da quella solida eternità per fare quasi un passo indietro e lasciar spazio a qualcosa di effimero, che però non potrebbe esistere se non avesse il sostegno della materia.

Va sottolineato, però, che tale trasformazione è solo momentanea, dura il

3.22 - 3.23 - F. Crisafulli, *Et molto meravigliosi da vedere*, Torre Valadier, Roma (2003).

3.24 - Proiezioni luminose architetture, *Fête des lumières*, Lione (2012).





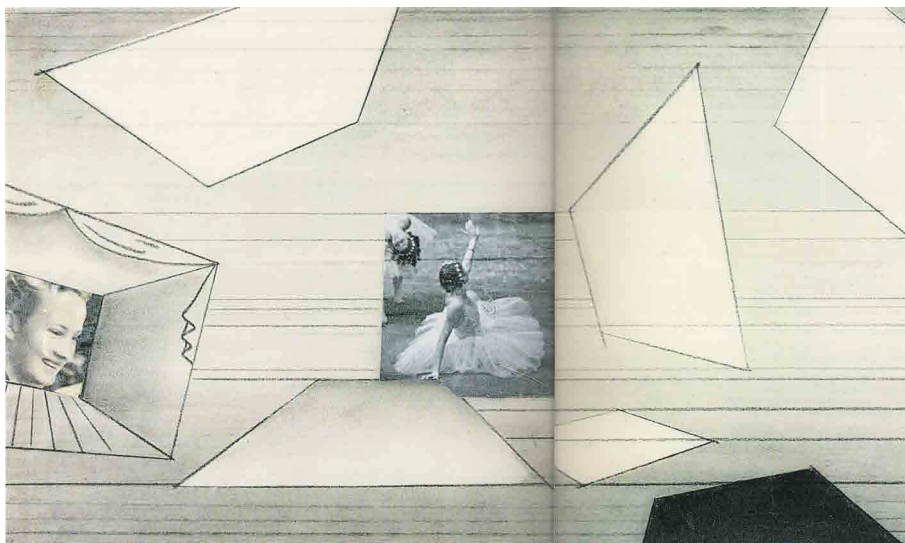
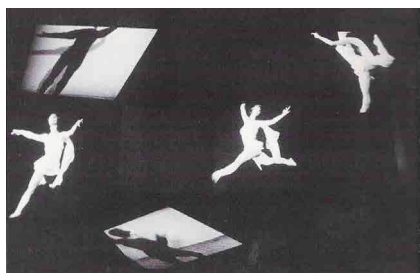
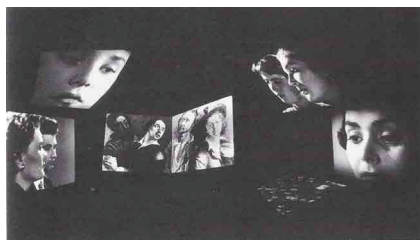


tempo di un'installazione artistica, e la propensione di un edificio a essere non-luogo non appartiene all'edificio stesso ma è nella mente di chi interviene su di esso, è nelle azioni artistiche e non nel luogo in sé.

Spesso questo rapporto tra nuova realtà virtuale e forme già esistenti è più o meno forte in base alla sensibilità dell'artista che mette in atto la sua *performance*: spesso l'architettura di partenza offre il primo spunto, molte altre volte l'annullamento è totale e il nuovo luogo, o gli infiniti luoghi che si vengono a generare, è frutto solo del genio artistico e offre agli spettatori una fantasiosa e inattesa messa in scena che coinvolge non solo la dimensione visiva ma anche quella del suono che spesso accompagna l'evento. L'utilizzo della luce nella sua accezione di proiezione di forme concepite in ambiente virtuale, per essere fruite però in ambiente reale, nonostante il forte utilizzo contemporaneo spesso legato a grandi eventi, è stato già ben sperimentato e utilizzato nella scenografia teatrale della seconda metà del Novecento.

Tra tutti, non si può non citare il contributo del regista e scenografo ceco Josef Svoboda (*Čáslav*, 10 maggio 1920 - Praga, 8 aprile 2002) che nelle sue opere ha puntato ad enfatizzare il carattere drammatico della scena e la sua conseguente compartecipazione allo svolgimento dell'azione. Subordinate al testo, luce e elementi scenici diventano quasi soggetti viventi e dinamici e il loro legame indissolubile contribuisce all'evolversi della narrazione. Oltre all'introduzione di nuove tecniche per la scena, l'utilizzo di proiezioni ha segnato gran parte dell'attività e della sperimentazione artistica, abbandonando il concetto dell'unico schermo bianco per lasciare spazio alla tridimensionalità delle superfici plastiche e variamente collocate

3.25 - 3.27 - J. Svoboda, E. Radok, *Polyécran*, Expo 58, Bruxelles (1958).





sul palcoscenico, a volte anche in movimento, capaci di “ospitare” i fasci luminosi e le forme virtuali che portano con sé.

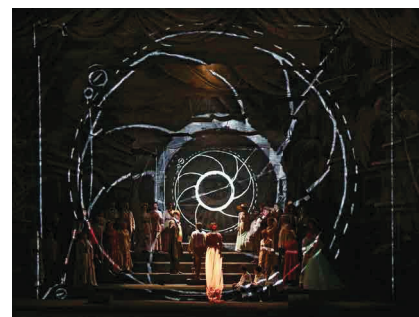
Queste sperimentazioni porteranno all'invenzione del *Polyécran* (schermo multiplo) e alla fondazione della *Laterna Magika* presentati all'Esposizione Universale di Bruxelles nel 1958 il cui principio base è la totale fusione tra spazio, attore, azione scenica e realtà virtuale proiettata (figg. 3.25 - 3.27). Il fascino di questa interazione tra reale e irreali che porta alla trasformazione di un luogo in infiniti altri facendo in modo che il luogo stesso perda quasi le sue caratteristiche per acquisirne altre del tutto temporanee è confermato dall'uso che ancora oggi si fa della proiezione come strumento di mutazione.

Un esempio tra tutti è la scenografia dell'artista sudafricano William Kentridge (Johannesburg, 28 aprile 1955) realizzata per il Teatro di San Carlo di Napoli per l'Opera *Die Zauberflöte* (2005-2006) in cui la proiezione luminosa di simboli invade lo spazio scenico senza fare eccezione neanche per gli attori unificando così, in un'unica immagine, sia il costruito che le figure umane che in esso si muovono rendendo quasi impercettibile la tridimensionalità garantendo però un'azione dinamica e in continua trasformazione (figg. 3.28 - 3.31).

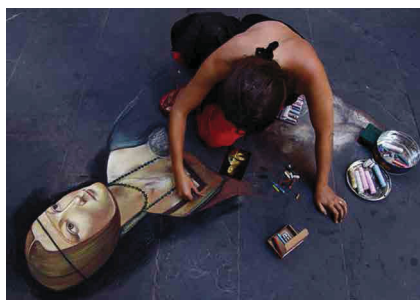
### 3.5 I Madonnari: l'arte di strada e il rapporto diretto con i fruitori inconsapevoli

«La pittura di strada è soprattutto un processo divertente, anche se un dipinto è raramente portato a compimento senza alcun disagio fisico. Quando un artista sta lavorando all'aperto, gli estremi del caldo e del freddo, del vento e della pioggia, possono causare una grande quantità di disagio. E' anche difficile per il corpo restare piegato e concentrato per ore ed ore. Mentre lavoro ad un dipinto di strada, sono sempre consapevole del movimento del processo di disegno come un metronomo in contrasto con il movimento frenetico e caotico del traffico e dei passanti. Ci vuole molta pazienza e fede per lavorare all'aperto su un'immagine; è difficile essere in balia di forze molto più grandi e più forti di te»<sup>17</sup>.

Così Kurt Wenner descrive il suo modo di lavorare e quello degli altri artisti di strada che comunemente vengono chiamati *madonnari*: abilissimi disegnatori che, in splendide installazioni, realizzate prevalentemente su pavimentazioni o marciapiedi, tali artisti riescono a meravigliare i passanti creando raffinati dipinti anche in luoghi convenzionalmente non deputati



3.28 - 3.31 - W. Kentridge, *Die Zauberflöte*, Teatro di San Carlo di Napoli (2005 - 06).



3.32 - Un madonnaro al lavoro.

3.33 - J. Beever, *Madonna and child*.3.34 - J. Beever, *Christmas nativity*.

ad ospitare opere d'arte. In queste frasi è racchiuso tutto il segreto delle loro opere e le modalità con cui riescono a metterle in atto: con gessetti colorati o particolari tipi di pastelli instaurano un rapporto diretto con il suolo, con la realtà, quella più concreta e, allo stesso tempo distratta, che vede il passaggio indifferente degli abitanti delle città i quali, avvolti nei loro pensieri e condizionati dal correre del tempo, calpestano inconsapevolmente quelle superfici che, all'improvviso, per gli artisti di strada assumono lo stesso valore che la tela bianca ha avuto per i pittori di ogni tempo o corrente espressiva.

Installazioni temporanee realizzate agli angoli di strade, sotto lo sguardo sconcertato di chi inizialmente non riesce a comprendere ma che poi, ad opera conclusa, non potrà non apprezzare. Materiali poveri e supporti presi solo in prestito perché sottratti al loro naturale utilizzo condizionano il valore che a tali lavori viene attribuito: non si parla quasi mai di opere d'arte ma semplicemente di pitture di strada, dando maggiore enfasi al luogo dove esse sono realizzate, senza però evidenziare le elevatissime capacità grafiche che si mettono in atto a tal punto da ottenere rappresentazioni fortemente realistiche ma che, purtroppo, sono destinate a durare solo un tempo limitato.

L'ovvia necessità di lavorare in spazi aperti non rende il lavoro semplice e lo vincola alle condizioni atmosferiche, così come la difficoltà di non potersi concentrare porta i madonnari a sviluppare capacità sicuramente diverse da altri pittori, che lavorano in silenziosi e accoglienti *atelier*. Non a caso, ancor prima di descrivere i possibili disagi fisici e ambientali, Wenner parla di "processo divertente" per sottolineare quell'aspetto ludico (sottolineando che al concetto di gioco si attribuisce un alto valore intellettuale) che consente di superare eventuali difficoltà a vantaggio della messa in scena di opere altamente suggestive.

Il termine "madonnari" con cui tali artisti vengono definiti deriva proprio dalle loro origini e dai soggetti che solitamente raffiguravano: il legame alla ritualità cristiana e ai festeggiamenti in onore della Vergine Maria sono stati lo stimolo iniziale e la motivazione dei loro interventi. Raffigurazioni sacre di altissimo pregio e ingannevole realismo dinanzi ai sagrati delle chiese o negli angoli delle strade in occasione delle solennità religiose diventano la principale forma di espressione per chi, non accontentandosi di pennelli e cavalletto, decide di dare una immediata espressione alla propria creatività con strumenti semplici e direttamente a contatto con il pubblico che può seguire fin dalle prime fasi la realizzazione.

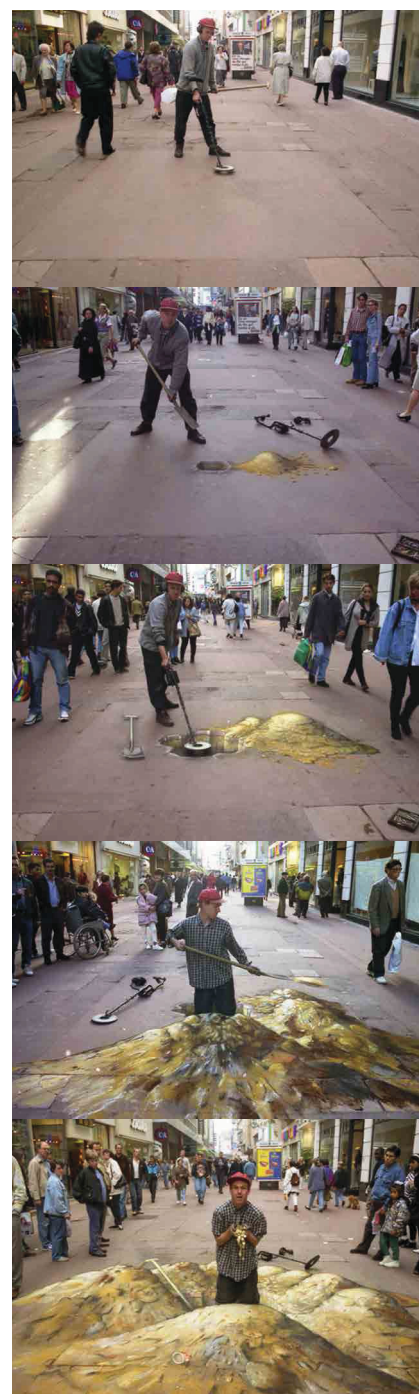
Un'arte spontanea, libera, che non resta in attesa di committenti esigenti e

punta direttamente alla messa in scena senza rinunciare ai virtuosismi stilistici dei dipinti magari realizzati da grandi maestri. Il primo grande vantaggio, quindi, è la capacità di portare in strada, mettendo a disposizione di tutti, dipinti analoghi a quelli che decorano le volte o le pareti delle più belle chiese, impoverendo gli strumenti utilizzati senza rinunciare, però, alla raffinatezza del risultato, riuscendo, quindi, con semplici gessetti, a realizzare rappresentazioni suggestive al limite del realismo. E così si rinuncia al prestigio del luogo di esposizione per ampliare, però, il bacino di utenza: ogni passante non può non lanciare un'occhiata e rimanere affascinato da opere che, se si fossero trovate in una galleria, sicuramente avrebbero un numero minore di fruitori. Non importa quindi lo spirito con il quale vengono guardate, non serve la preparazione intellettuale che porta verso la contemplazione artistica ma l'alto livello espressivo diventa un mezzo per attirare l'attenzione anche dei meno attenti.

Si tratta di installazioni temporanee, che dalla strada traggono il supporto ma allo stesso tempo ne accettano i rischi e le difficoltà: primo fra tutti l'usura del tempo e delle intemperie che inesorabilmente ne accorciano la vita per cancellarne progressivamente ogni traccia. Ma anche questo fa parte delle "regole del gioco" di cui sono ben consapevoli tali artisti, a tal punto da farne quasi una filosofia di vita: non c'è alcuna volontà (prima ancora della speranza) che le tracce di colore possano essere eterne come gli affreschi rinascimentali ma sono realizzate già tenendo in considerazione l'imminente scomparsa. Ed ecco che emerge il carattere di nomadismo dei madonnari: nessun legame fisso con i luoghi ma la continua volontà di spostarsi per scoprire nuovi angoli e soprattutto incontrare nuova gente con cui interagire.

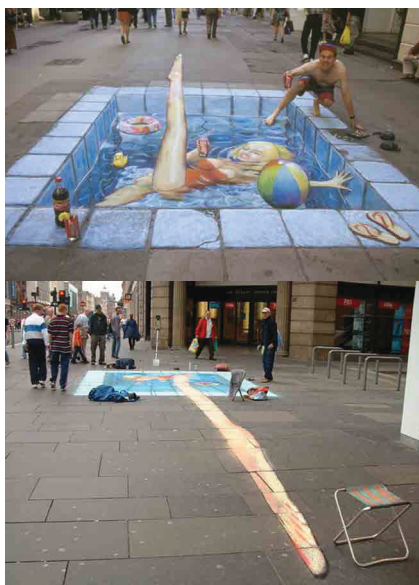
A questo punto ci si potrebbe chiedere quale possa essere la principale motivazione che spinga degli artisti a realizzare dipinti che non vengono considerate vere e proprie opere d'arte (se non l'attenzione che solo negli ultimi anni sta nascendo intorno ad esse) e che addirittura rischiano di non poter neanche essere ultimate a causa di eventi imprevisti. Sicuramente la forza principale è la suggestione, che coinvolge i passanti e li spinge a soffermarsi su tali opere.

Sempre Wenner, parlando di se stesso dice: «Come pittore di strada, di solito mi avvio in un nuovo sito molto presto la mattina, perché era importante per me che il pubblico, e soprattutto i proprietari dei negozi vicini, vedessero la qualità del mio lavoro quando sarebbero arrivati. Mentre stavo sistemando i miei strumenti di lavoro, la pavimentazione e i dintorni erano freddo e grigi, anche in maniera proibitiva. Mi concentravo sul mio



3.35 - J. Beever, *Detect.*



3.36 - J. Beever, *Swim*.3.37 - J. Beever, *Globe*.3.38 - J. Beever, *Snail*.3.39 - J. Beever, *Sosie*.3.40 - J. Beever, *Frog*.3.41 - J. Beever, *Mr. Newt*.

lavoro, e alzando gli occhi nel tempo, il sole del mattino avrebbe segnato il suo cammino attraverso gli edifici, dando colore al mondo nello stesso modo in cui io stavo dando colore al pavimento»<sup>18</sup> paragonando, così, il fascino del suo lavoro al calore del sole che riscalda le fredde mattine cittadine. Ma la cosa più importante, quella che consente di sopportare anche la difficoltà di lavorare nelle prime ore del mattino, è l'attrazione esercitata sui primi passanti, soprattutto quelli che usualmente frequentano l'area di intervento: il dipinto è considerato un ulteriore stimolo positivo per una diversa fruizione di quegli spazi, seppur solo temporaneamente.

In questo modo, nel via vai delle dinamiche dei percorsi pedonali, vengono inseriti nuovi elementi che, seppur appropriandosi di aree pubbliche, condizionano parzialmente la fruizione usuale costringendo i passanti a fermarsi, a guardare l'artista a lavoro o, infine, ad ammirarne la creazione. La volontà di avvicinare la pittura all'osservatore ha indotto gli artisti di strada a ricercare in tali installazioni una reale interazione con il pubblico. Non bastavano, quindi, le riproduzioni di scenari come grandi dipinti orizzontali, ricchi di ogni dettaglio e di notevoli dimensioni ma il salto di qualità è stata la volontà di portare dentro tali scenari proprio i passanti, in modo da unire la realtà con il realismo espressivo. L'unico strumento che poteva consentire una operazione di questo genere era proprio la trascrizione anamorfica. E così nasce un connubio perfetto tra due tecniche artistiche apparentemente lontane: da una parte una forma espressiva povera, di strada appunto, dall'altra il capriccio prospettico barocco riservato in quei tempi a ristrettissime cerchie di intellettuali capaci di dominare la complessità geometrica e, allo stesso tempo, di apprezzarne la raffinatezza. Julian Beever rispondendo ad alcune delle domande che ricorrentemente gli vengono poste mette in chiaro questa relazione.

«Cos'è la tecnica dell' "Anamorfosi"?

E' fare un disegno in una forma distorta, allungata in modo che da un punto di vista particolare, e guardando attraverso una lente la distorsione sembra risolversi nella forma corretta. Nel caso di un disegno su una pavimentazione ciò significa guardarlo con una particolare angolazione rispetto alla superficie. Questo ci permette di creare l'illusione di forme solide o cave che entrano, escono o stanno sul terreno.

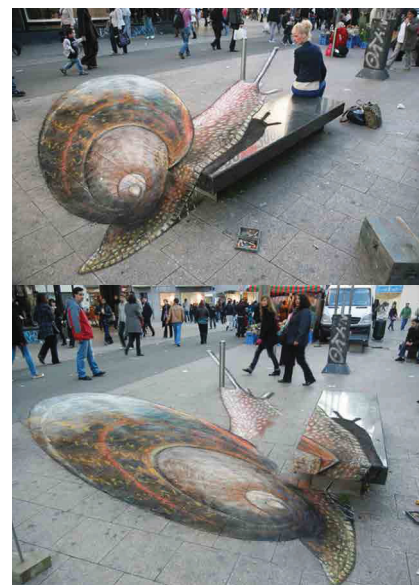
Utilizzi la matematica o programmi informatici per progettare i tuoi disegni?

Quasi mai. Io lo faccio quasi interamente ad occhio. Di tanto in tanto si pone la necessità di scalare qualcosa usando con una griglia, ma questo è tutto»<sup>19</sup>.

E così diventa esplicito il particolare rapporto che gli artisti di strada hanno con questa tecnica geometrica evidenziando l'importanza, in ogni caso, del proprio occhio come unico strumento di lavoro.

Si tratta di due mondi opposti che si incontrano e si condizionano vicendevolmente portando notevoli vantaggi ad ognuna delle due categorie: l'arte di strada ha a disposizione le grandi dimensioni di cui necessitano le anamorfosi nonché le grandi capacità grafico-pittoriche che garantiscono immagini di un esasperato realismo e così si impossessa di una antica e ormai scomparsa tecnica per conferire maggiore dinamismo nonché curiosità ai dipinti di grande formato che già prima riuscivano ad attirare l'attenzione. Le strade vengono invase da immense macchie di colore, difficilmente riconoscibili se non da quell'unico punto di vista dal quale, all'improvviso, cascate, piscine o addirittura voragini si aprono nel bel mezzo di una strada o su di un marciapiede, ben contestualizzate all'interno dello scorcio prospettico in cui sono inserite al fine di aumentarne l'effetto di illusione. Un passo ulteriore nella sperimentazione di questa particolare combinazione di tecniche è la possibilità di interazione diretta: Julian Beever nell'opera *Il sosia* (fig. 3.39) utilizza la sua stessa immagine e la "spalma" sulla superficie di una strada alla quale si contrappone egli stesso in posizione quasi speculare, in modo da apparire entrambi reali o, anche, entrambi fittizi. Ovviamente questo effetto è percepibile solo per chi guarda nella giusta direzione, mentre per tutti gli altri passanti resterà solo un incomprensibile gioco con un'immagine piana, un po' come la famosa fotografia con la torre di Pisa (famosa quasi più della torre stessa) in cui ognuno nella propria macchina fotografica riesce a illudersi di reggere la costruzione con un mano mentre per gli altri sembrerà solo una strana posa fotografica.<sup>20</sup>

In questo modo si genera un particolare gioco tra immobilità e dinamismo: il primo approccio è dinamico, dovuto ai normali spostamenti dei passanti che cominciano a percepire immagini apparentemente incomprensibili che mutano continuamente in funzione dei diversi punti di osservazione. Non appena si comincia a comprendere la forma da riconoscere e soprattutto dopo che si capisce che la corretta visione è dipendente dal punto di vista, istintivamente gli osservatori cercano di avvicinarsi al punto di vista privilegiato per continue approssimazioni. E questo è il passaggio verso la condizione di stasi: l'immobilità consente una visione migliore ed è anche il risultato, quasi un premio, per essere riusciti a costruire dinanzi ai propri occhi una realtà che fino ad un istante precedente non esisteva. Ma il gioco ancora non termina perché l'azione dinamica è riconsegnata





3.42 - J. Beaver, *Time square*.

3.43 - 3.44 - J. McCracken e A. Pulvirenti, Installazione pubblicitaria, Sydney.

ad un secondo fruitore che vagando senza alcun riferimento, anzi particolarmente confuso per il fatto di trovarsi in un'immagine incomprensibile, deve trovare la giusta collocazione seguendo le indicazioni di chi ha il "potere della vista". E poi ritorna l'immobilità, dopo aver completato la scena, con la consapevolezza di star interagendo solo virtualmente ma allo stesso tempo di poter credere che sia reale proprio nello scatto fotografico o nello sguardo di un amico.

A tal proposito, tra gli infiniti esempi, non si può non citare la trovata pubblicitaria messa in atto dal noto marchio svedese Ikea che, per celebrare il 60° anniversario del proprio catalogo, ha fatto realizzare a due artisti di strada, Jenny McCracken e Anton Pulvirenti, a Sydney la rappresentazione di una cucina sulla superficie orizzontale di un marciapiede (figg. 3.43 e 3.44). I fruitori potevano divertirsi a collocarsi in primo piano, in modo da apparire come se si trovassero alle prese con i fornelli, oppure allontanandosi, ovviamente, apparivano sempre più piccoli a tal punto da sembrare posizionati tra le stoviglie. L'effetto paradossale è che il dipinto fittizio, in quanto bidimensionale, nella ricomposizione fotografica, per le sue caratteristiche di riconoscibilità diventava reale, come se la spazialità della cucina fosse percorribile, mentre veniva quasi negata l'effettiva statura delle persone a tal punto da sembrare essi stessi finti.

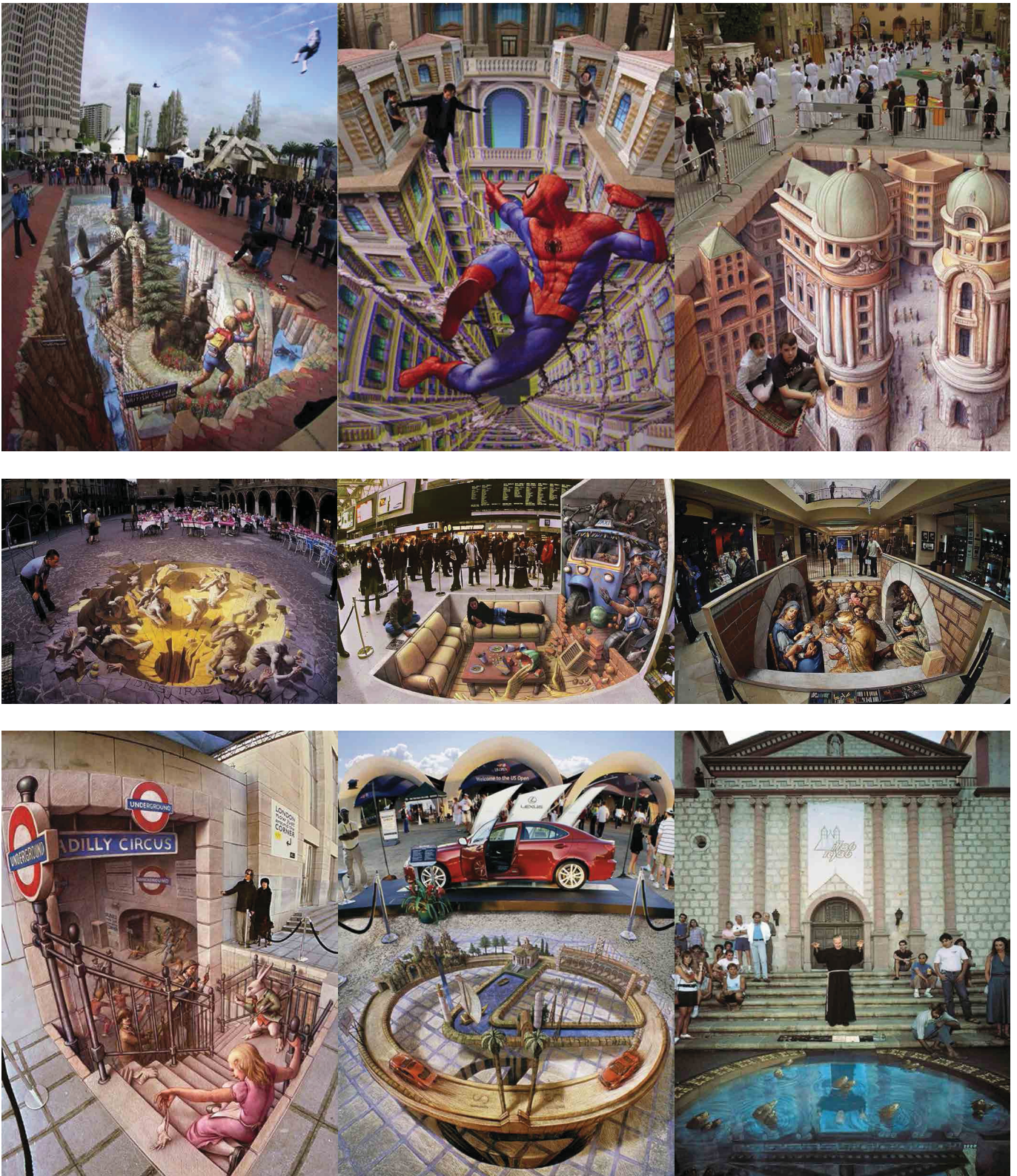
Se la possibilità di interazione illusoria è il principale contributo che le geometrie dell'anamorfosi hanno dato all'arte di strada, qual è il vantaggio che essa ha acquisito da quest'ultima?

Sicuramente non si può negare il grande contributo che un'applicazione così diffusa ha dato alla riscoperta in età contemporanea ad un capriccio prospettico che, inizialmente era utilizzato e apprezzato da ristrette *élite* di intellettuali, ma che poi, date le difficoltà di messa in opera, è stato addirittura dimenticato. Riuscire ad utilizzarlo in applicazioni che sono arrivate immediatamente ad un pubblico vasto sia per il carattere ludico, sia per il contatto diretto con i fruitori dovuto all'ambientazione urbana, ha permesso di diffondere la conoscenza e soprattutto la sperimentazione dell'anamorfosi, spesso senza neanche sapere che si trattava di una complessa e antica tecnica rappresentativa.

D'altro canto, lavorare in strada, consente di avere grandi spazi piani su cui poter intervenire artisticamente in una sorta di ribaltamento di applicazione: dalla verticalità barocca degli chioschi religiosi o degli edifici monumentali all'orizzontalità contemporanea dei percorsi cittadini dimostrando, così, la possibilità di adattamento della tecnica prospettica in base alle esigenze e soprattutto alle reali disponibilità.

3.45 - K. Wenner, opere varie.







### 3.6 L'uso commerciale della perspective curieuse: dalle tecniche cinematografiche alla pubblicità televisiva

Come abbiamo già accennato (e come vedremo in maniera più dettagliata nei capitoli dedicati alle geometrie anamorfiche) la corretta restituzione della forma avviene solo da un determinato punto di vista, poiché alla base c'è l'utilizzo inverso del metodo di rappresentazione della prospettiva lineare conica e, quindi, una proiezione centrale da un punto proprio. Abbiamo anche fatto cenno a come, grazie a processi di interpretazione psicologico-percettiva, è stato possibile, fin dall'età barocca, vedere correttamente le immagini dei dipinti nonostante la visione umana sia soggetta alla doppia immagine retinica. Questa difficoltà, banalmente, può essere attenuata utilizzando un solo occhio anche se, in ogni caso, nella visione diretta è impossibile ottenere uno sguardo immobile così come è complesso far coincidere l'occhio con il punto di vista privilegiato.

Lo strumento che, però, riesce in maniera impeccabile a mettere in atto i medesimi processi geometrici è la macchina fotografica o anche la macchina da presa che sulla pellicola (o, oggi, in un file digitale) riproduce correttamente l'immagine da percepire, così come sul *quadro* della prospettiva. Questa particolare coincidenza tra regole progettuali e principi di acquisizione ha portato in maniera quasi diretta a considerare la possibilità di utilizzare trascrizioni anamorfiche proprio in funzione dello "sguardo fisso" della telecamera.

Si è avuto in tale modo un ribaltamento concettuale: si abbandona la voglia artistica di meravigliare l'osservatore, di farlo interagire con forme particolarmente suggestive alla ricerca di un significato da attribuire ai segni apparentemente confusi, per sfruttare in maniera più razionale una tecnica grafica a vantaggio di un'unica immagine, una visione in cui allo spettatore è consentito vedere solo quello che viene inquadrato. Non si tratta allora di un'illusione consapevole, un gioco diretto tra soggetto e oggetto, ma semplicemente un ulteriore strumento a disposizione di registi o scenografi per sfruttare al massimo tutte le risorse disponibili. Il concetto di base è che sullo schermo televisivo (o anche cinematografico) la composizione appaia corretta e gradevole, chiaramente visibile, mentre non importa quale forma assumano testi o immagini e come essi possano essere percepiti da altri punti di vista.

Da opera d'arte concepita per una fruizione dinamica a strumento progettuale che, mettendo in primo piano le regole geometriche delle proiezioni centrali, consente di alterare la realtà a vantaggio della ricomposizione fi-

nale, in modo da poter sfruttare superfici altrimenti inutilizzabili o comunque utilizzarle in maniera differente da come si potrebbe fare con tecniche tradizionali.

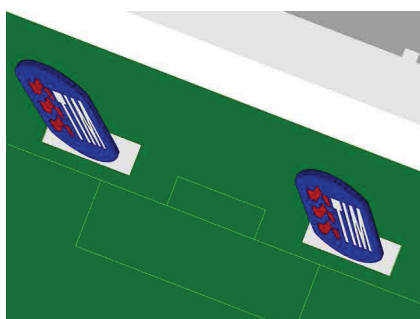
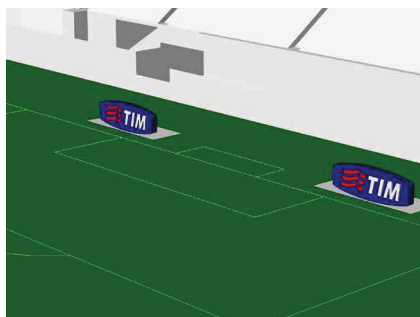
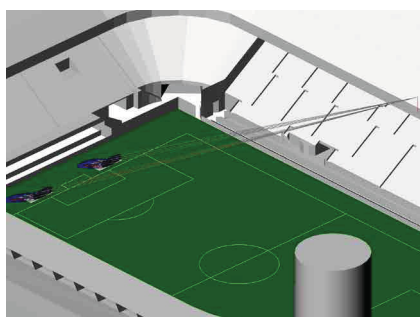
In queste particolari applicazioni nel mondo televisivo o cinematografico, quindi, il risultato non è un'anamorfosi nel significato più stretto del termine e lo spettatore può addirittura non rendersi neanche conto di tale espediente, né potrà mai (tranne in alcuni casi che non rappresentano comunque l'obiettivo) instaurare un contatto visivo con generici punti vista poiché tutto è mediato dall'apparecchio di ripresa, essendo la ricomposizione sullo schermo della vera forma una delle principi finalit . L'anamorfosi diventa, dunque, un puro strumento di scena, come le luci o come l'apparato audio, una tecnica come tante altre, uno dei numerosi trucchi scenici che contribuiscono alla buona riuscita dello spettacolo, senza assumere rilevanza autonoma.

A riuscire a cogliere tali grandi vantaggi   stata la cinematografia e, nello specifico, il settore della ripresa introducendo l'uso di lenti cos  dette anamorfiche che hanno consentito di imprimere sulle usuali pellicole immagini compresse in larghezza (mantenendo, quindi, inalterata l'altezza) con il vantaggio di catturare scene molto pi  vaste di quelle che sarebbe stato possibile con gli obiettivi canonici. L'utilizzo, poi, di lenti analoghe, usate con processo inverso, garantiva di restituire le corrette proporzioni e la conseguente corretta visione su schermi di grandi dimensioni: nessuna anamorfosi percepibile se non la deformazione sulla pellicola assolutamente temporanea. La diffusione di tale tecnica   stata garantita dalla possibilit  di continuare ad utilizzare le medesime macchine da presa e soprattutto i medesimi proiettori gi  in dotazione, con la sola aggiunta delle lenti anamorfiche, senza la necessit  di dover dismettere la strumentazione gi  in possesso, con la possibilit  di continuare ad utilizzare anche le tecniche tradizionali.

Tali studi e applicazioni cominciano intorno al 1920, ad opera del fisico e astronomo francese Henri Chr tien (1879 - 1956), che inventa quel particolare tipo di lenti, da egli stesso chiamate *hypergonar*, che consentono di utilizzare una normale pellicola per catturare immagini larghe il doppio.

Il primo utilizzo avvenne ad Hollywood, grazie alla *20th Century Fox* nelle riprese del film *La Tunica* (*The Robe*) del 1953, diretto da Henry Koster; in seguito tali lenti non ebbero una larghissima diffusione a causa della dell'invenzione di altre tecnologie cinematografiche (l'ultima applicazione   del 1962 per il film *La conquista del West*).

Sicuramente non   un obiettivo di questa ricerca indagare all'interno della



3.46 - Simulazione virtuale della genesi geometrica dei pannelli pubblicitari in anamorfosi utilizzati nei campi di calcio.

3.47 - Immagine percepita dal punto di vista principale dei pannelli anamorfici.

3.48 - Immagine in 'vera forma' degli elementi pubblicitari deformati.

storia del cinema né delle sue tecniche, né tantomeno valutare quanto sia stato realmente importante l'uso delle lenti anamorfiche, né ancora se esse abbiano in qualche modo condizionato la produzione artistica. Sicuramente non si vuole valutare la qualità né paragonarla a quella prodotta con tecniche convenzionali o successive. Il principale scopo di questa breve descrizione è evidenziare come una tecnica di rappresentazione barocca, che agli inizi del Novecento non trovava rilevanti applicazioni artistiche, sia riuscita ad essere utilizzata in un settore totalmente differente da quello in cui è stata inventata un po' di secoli prima. Spogliata da ogni velleità artistica l'anamorfosi viene riscoperta per il grande potenziale geometrico e per la sua capacità di offrire una soluzione a difficoltà concrete. Non più una "prospettiva curiosa" né una "magia artificiale" atta a sorprendere lo sguardo dell'osservatore ma un insieme di regole geometriche da dominare senza neanche considerare l'aspetto della trascrizione perché immediatamente decifrata senza essere mai mostrata direttamente.

Il vantaggio economico non poteva certamente sfuggire a grandi aziende che, pur se indifferenti alle potenzialità artistiche dell'anamorfosi, sono state in grado di coglierne quelle commerciali grazie alla possibilità di sfruttare ogni tipologia di superficie per cartelloni pubblicitari ai fini di un'immediata lettura.

E' quello che da qualche anno sta facendo una delle principali aziende di telefonia mobile, sponsor ufficiale del campionato italiano di calcio, che è riuscita a intravedere la possibilità di sfruttare parti di campo altrimenti inutilizzabili per mostrare il proprio marchio<sup>21</sup> (figg. 3.46 - 3.48).

Negli stadi di calcio, infatti, non bastava la sola superficie laterale attrezzata con pannelli verticali: ad essere maggiormente appetibile era proprio la parte di campo inquadrata nei momenti più importanti, il *goal*. La principale difficoltà era però rappresentata dall'impossibilità di occupare lo spazio intorno alle porte per non ostacolare la corsa dei giocatori: i pannelli verticali avrebbero impedito lo svolgimento delle normali azioni di gioco e, allo stesso tempo, non era abbastanza accattivante collocare un semplice marchio disteso a terra poiché non avrebbe avuto grande visibilità, compromettendone addirittura la riconoscibilità (elemento chiave in una operazione di marketing pubblicitario). Come unire, allora, la necessità di avere dei pannelli verticali e l'impossibilità di invadere una superficie piana dedicata ad altro?

La combinazione dell'uso dell'anamorfosi e della successiva azione di ripresa per mezzo di una telecamera sono stati, per la TIM, la risposta ideale, capace di trovare una soluzione ad un problema non risolvibile

in altri modi. La modalità di applicazione è l'installazione di tappeti, evidentemente orizzontali, posti ai lati delle porte di gioco, su cui vengono deformati i loghi pubblicitari in modo da essere percepiti come superfici verticali quando vengono inquadrati dalla telecamera tradizionalmente collocata nelle tribune. Per realizzarli basta far coincidere il centro della proiezione con il punto di vista privilegiato, che in questo caso è l'obiettivo della macchina da presa (posizione sempre fissa e ben nota): così agli spettatori da casa sembreranno "normali" pannelli pubblicitari in posizione verticale finché un giocatore, correndo, non passerà proprio sul tappetino contribuendo, inconsapevolmente, a svelare il trucco.

Da altre inquadrature, soprattutto quelle realizzate direttamente dal piano di gioco, è evidente che si tratti solo di un tappetino orizzontale ma la ricomposizione attraverso la visione di tipo monoculare della telecamera non è suscettibile di alcun errore a tal punto che l'effetto illusorio non è mai messo in discussione. In realtà parlare, in questo caso, di effetto illusorio è forse scorretto poiché non c'è alcuna volontà da parte delle aziende coinvolte a suscitare meraviglia né sorpresa nell'osservatore, ma semplicemente garantirsi la massima visibilità al fine di ricavarne un riscontro economico.

Sicuramente Maignan non avrebbe mai potuto immaginare che lo stesso principio che rende manifesto l'immagine di San Francesco di Paola, dopo qualche secolo, avrebbe contribuito alla sponsorizzazione di un torneo calcistico; potrebbe risultare fuori luogo parlare, all'interno di una ricerca accademica, di queste dinamiche commerciali ma sicuramente non si può negare il grande contributo che una applicazione di questo genere ha offerto alla riscoperta, e alla conseguente diffusione, del capriccio prospettico. Forse molti, magari la maggior parte, sono assolutamente inconsapevoli di tutto il valore artistico nonché storico che è celato dietro ad un banale tappetino ma l'avvicinamento sia al mondo del calcio (lo sport o, addirittura, l'attività più seguita in Italia) che a quello commerciale è stato un grande trampolino di lancio (o forse, è più corretto, rilancio) per una tecnica rappresentativa sempre raffinata ma oggi maggiormente comunicabile. D'altronde anche nel Seicento l'anamorfosi era considerato un gioco, una "magia artificiale" che, seppur realizzabile solo con la conoscenza di complesse regole geometriche, era destinata ad un vasto pubblico proprio per il carattere ludico che da sempre ad essa è associato; oggi, cambiando i valori sociali, cambiano anche i luoghi di applicazioni passando da affreschi murali in luoghi prestigiosi a più semplici campi di calcio ma allo stesso tempo molto più frequentati.

Concludendo, non si può non sottolineare nuovamente, così come nel caso delle lenti anamorfiche, anche nelle applicazioni pubblicitarie la percezione da altri punti di vista è assolutamente trascurata puntando solo sull'effetto pannello verticale che la telecamera consente. Stiamo, quindi, parlando ancora di applicazioni in cui l'anamorfosi in sé non ha alcun valore se non quello di tecnica in cui solo il punto di vista privilegiato è tenuto in considerazione.

### **3.7 Tra design e installazioni divulgative: l'arte e la voglia di sorprendere**

Se, quindi, a contribuire alla riscoperta contemporanea sono stati alcuni settori disciplinari trasversali rispetto alla geometria o alle applicazioni artistiche, non è mancata, certamente, la diffusione dell'anamorfosi per realizzare installazioni divulgative o oggetti di design.

Mentre nel cinema o nella televisione essa era considerata semplicemente come una tecnica atta a garantire la corretta visione di un'immagine su uno schermo trascurando il valore che sarebbe potuto derivare dalla visione laterali, in altre applicazioni è emerso quel carattere ludico che fin dalle applicazioni barocche è stato fulcro e stimolo per mettere in scena tale capriccio prospettico.

La principale finalità non poteva essere soltanto la risoluzione di problemi pratici: gli artisti contemporanei hanno, infatti, guardato al passato per riscoprire quel carattere di "magia artificiale" capace di far realizzare opere raffinate ma allo stesso tempo sorprendenti, divertenti come un gioco, in cui il principale ruolo non è più assunto dall'opera stessa ma dall'osservatore.

Un ribaltamento concettuale che allontana l'opera d'arte dalle gallerie, da quella necessaria contemplazione statica, introducendo un nuovo e diretto rapporto tra oggetto e soggetto della percezione. Le installazioni anamorfiche contemporanee partono dall'idea di porre al centro della concezione artistica, prima, e della fruizione, dopo, l'osservatore che, attraverso l'interazione visiva, riesce a ricostruire nella propria mente l'immagine corretta. Solo dalla consapevolezza della propria presenza nello spazio e, soprattutto, del rapporto dimensionale con l'opera, si riesce a risolvere l'enigma percettivo. Un rapporto reso più semplice dall'utilizzo delle tecnologie informatiche contemporanee che ha suggerito e, soprattutto, consentito il passaggio dalla bidimensionalità dell'affresco murale alla tridimensionalità

di installazioni all'interno di spazi esistenti che acquisiscono un significato se osservate da quell'unico punto di vista privilegiato, ma che allo stesso tempo affasciano per le forme bizzarre apparentemente incomprensibili. Ed ecco che ritorna quella citazione<sup>22</sup> fatta dallo stesso Nicéron del verso 343 dell'*Ars poetica* di Orazio, in cui si evidenzia l'importanza di "unire l'utile al dilettevole" al fine di ottenere risultati migliori; e così, partendo dalla complessità geometrica della rappresentazione prospettica nella sua applicazione inversa, gli artisti contemporanei sono riusciti a mettere in scena installazioni, talvolta temporanee, con l'obiettivo di incuriosire l'osservatore, di sorprenderlo, di costringerlo a instaurare una interazione diretta con l'oggetto d'arte, lasciando aperto il processo creativo a tal punto che ognuno, in base alle proprie volontà, possa vedere il lavoro in maniera quasi soggettiva.

In questo modo l'anamorfosi ritorna in scena con le stesse finalità per le quali era stata concepita dai maestri del periodo barocco, per ingannare, come se si trattasse di un trucco di magia in cui l'osservatore è contemporaneamente attore e spettatore di una messa in scena che si auto genera dinanzi ai suoi occhi.

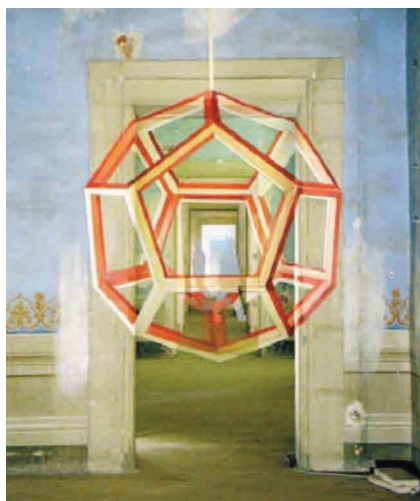
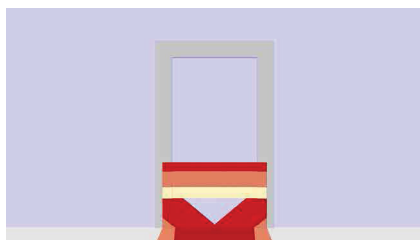
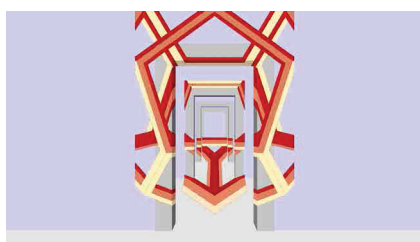
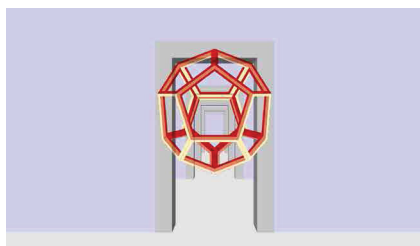
Proprio questo aspetto ludico, nella sua semplicità e immediatezza di coinvolgimento, ha consentito di poter allontanare le trascrizioni geometriche dagli ambienti colti, riservati a pochi, a vantaggio di una diffusione più ampia in installazioni dal carattere divulgativo senza, ovviamente, perdere tutto il fascino e la complessità artistica.

Interazione e fruizione dinamica diventano le parole chiave ancor prima della scelta dell'immagine da rappresentare poiché la riuscita dell'opera dipende quasi esclusivamente dalla sua capacità di attirare l'attenzione, di coinvolgere il passante, di trasformarlo da soggetto passivo che deve subire le scelte artistiche di altri a soggetto attivo senza del quale è inutile qualsiasi operazione anamorfica. Ogni possibile spostamento viene sapientemente valutato soprattutto in funzione di quella posizione particolare che diventa vincolo per la progettazione e necessario punto di osservazione.

Operazioni geometriche, quindi, a disposizione di un nuovo modo di interpretare lo spazio anzi un nuovo modo di sfruttare lo spazio come supporto diretto per interventi artistici. La possibilità di utilizzare *software* per la modellazione virtuale unita al controllo diretto *in situ* garantiscono di dominare ogni possibile configurazione spaziale rendendo utilizzabili tutte le superfici già esistenti.

Vasto, e non facilmente catalogabile, è il panorama artistico all'interno del quale ognuno, interpretandolo in maniera del tutto personale, riesce a

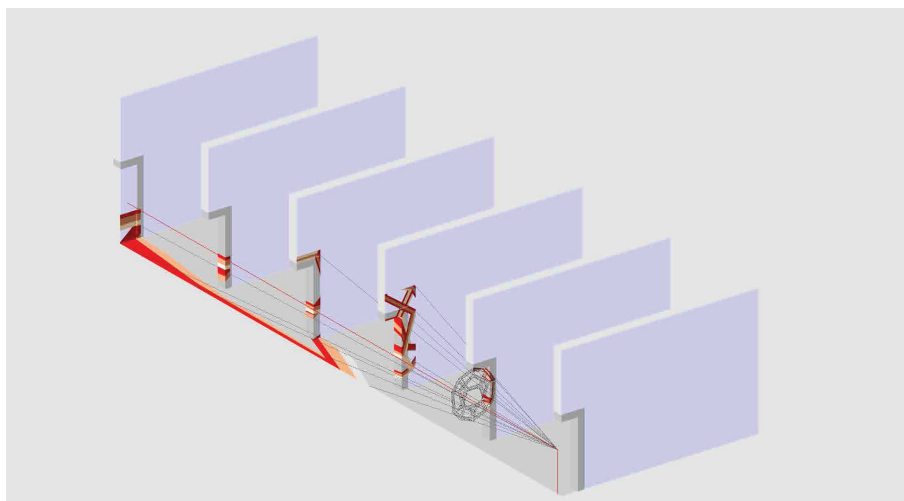




reinventare questo capriccio prospettico riproponendolo nelle più svariate tipologie di installazioni.

Moderne e complesse anamorfosi sono le sculture e gli allestimenti degli artisti Stella Battaglia e Gianni Miglietta<sup>23</sup> tra i pochi che in Italia sperimentano in questa chiave il rapporto tra arte e geometria. La collaborazione con l'Istituto e Museo di Storia della Scienza di Firenze (Museo Galileo) consente loro di portare avanti la ricerca sull'uso della prospettiva contemporaneamente alle sue applicazioni ad attività didattico-divulgative.

Un interessante esempio di come installazioni anamorfiche possano essere contemporaneamente opere in se stesse e strumento di divulgazione scientifica è quella realizzata per la mostra *Nel segno di Masaccio. L'invenzione della prospettiva* (2001) presso la Galleria degli Uffizi a Firenze in cui una rappresentazione del dodecaedro vacuo tratta dall'opera di Luca Pacioli *De divina proportion*e è stato scomposto, mediante proiezione conica, lungo le pareti verticali e sui pavimenti di cinque stanze consecutive nonché su sagome verticali opportunamente collocate all'interno della scena (figg. 3.49 - 3.54): l'immagine si ricompone guardando la concatenazione degli spazi attraverso i vani delle porte da un'unica posizione predeterminata coincidente con uno degli ingressi. Solo per un istante un'immagine riconoscibile e poi una serie di frammenti fruibili da ogni angolazione, in maniera libera e dinamica, anche con il tatto ad evidenziare il contrasto tra atto percettivo, in cui un disegno sembra sovrapporsi ad un ambiente reale, e atto conoscitivo, in cui non si può avere la consapevolezza se non di casuali strisce di colore. Una dimostrazione delle possibilità espressivo-progettuali di quella che solitamente viene considerata solo un metodo di rappresentazione ma che, proprio in occasione delle celebrazioni in



onore di uno dei maestri della prospettiva, viene utilizzata per costruire una realtà fittizia esistente solo nello sguardo dell'osservatore.

Ma le dinamiche di interazione, a volte, sono ancora più coinvolgenti a tal punto da voler portare all'interno della composizione proprio il fruitore non solo per la necessità dello sguardo come strumento di restituzione della forma ma anche come protagonista formale sfruttando la sua stessa immagine. E così basta l'inserimento di uno specchio capace di riflettere non solo chi guarda ma anche tutti quegli stimoli formali che si uniscono sulla sua superficie e determinano l'immagine desiderata. Non si tratta, quindi, dell'osservazione diretta dei frammenti pittorico-decorativi ma della riflessione su superfici specchianti che riporta in primo piano elementi celati all'occhio.

Di questa tipologia è l'opera *Il gemello* in occasione della mostra-laboratorio *Magnifici Apparati Prospettici* nel Museo di Palazzo Vecchio a Firenze, per il Museo dei Ragazzi, nel 2002 (figg. 3.55 - 3.57). Uno specchio sferico posto all'altezza dell'occhio che consente di vedere l'apparato decorativo opportunamente deformato sulle superfici dell'ambiente che ospita l'installazione restituendo l'immagine illusoria di un monumentale portale all'interno nel quale si inserisce la presenza fittizia dello stesso osservatore che si ritrova ad essere protagonista dell'opera, in maniera quasi inconsapevole. Già il nome dell'intervento vuole sottolineare questo sdoppiamento: da una parte il fruitore che con il semplice sguardo riesce a risolvere l'enigma percettivo rendendo manifesto il significato della distorsione dell'ambiente in cui si trova; dall'altra il suo gemello, un'altra persona che interagisce virtualmente con uno spazio fittizio che non esiste se non sulla superficie sferica.

3.49 - 3.52 - Simulazione virtuale del percorso all'interno dell'installazione anamorfica.

3.53 - S. Battaglia e G. Miglietta, *Prospettiva scenografica*, Galleria degli Uffizi, Firenze (2001).

3.54 - Schema assonometrico della genesi geometrica dell'opera *Prospettiva scenografica*.

3.55 - 3.57- S. Battaglia e G. Miglietta, *Il Gemello*, Museo di Palazzo Vecchio, Firenze (2002).





Il gioco di specchi consente di realizzare quelle che vengono definite anamorfosi catottriche proprio perché basate sulle geometrie della riflessione (di cui ci occuperemo in seguito) in cui non sempre è necessario, come nell'esempio precedente, il coinvolgimento diretto dell'immagine dell'osservatore.

Un esempio delle potenzialità espressive nell'uso degli specchi è rappresentata (tra le altre) dall'installazione *Doble Creu* dell'artista catalano Carles Berga inizialmente esposta nel 2004 presso la *Fundació Vila Casas* a Barcellona, fondazione che si occupa della promozione dell'arte catalana contemporanea, e poi riproposta nel 2011 in un ambiente voltato del Castello del Montjuïc<sup>24</sup> (Barcellona). Un oggetto costituito da 12 barre metalliche di differenti dimensioni che, se osservate dal corretto punto di vista, configuravano l'immagine della croce latina ma allo stesso tempo la riflessione su uno specchio piano verticale consentiva di vedere una stella di David (figg. 3.58 e 3.59).

Un'altra modalità, quindi, di interazione e di espressione artistica: la possibilità di indurre a ragionare su come un medesimo oggetto possa avere significati differenti in base a come viene guardato ma sempre basata su quel sentimento di stupore che suscita nel fruitore che, non dominando i processi geometrici che regolano la composizione, non può rimanere indifferente ad un effetto quasi magico. Da una parte, quindi, non si può non sottolineare che il primo *input* è proprio il desiderio di attirare l'attenzione, di giocare con la voglia di lasciarsi illudere del fruitore che proprio perché si sente direttamente coinvolto nella creazione artistica in virtù dell'atto percettivo la apprezza più facilmente di un lavoro in cui, per comprenderlo, sarebbe necessario un intellettuale atto contemplativo. D'altra parte, e questo è il motivo poiché si è introdotto in questa trattazione la descrizione di un'opera di questo genere, dobbiamo evidenziare come l'uso della tecnica anamorfica offra una ulteriore possibilità espressiva: la conoscenza delle regole geometriche alla base dei processi di riflessione combinate con quelle della prospettiva (che condiziona la visione umana) rende possibile di mettere in scena opere in cui da un unico punto di vista si possano vedere due immagini differenti prodotte dal medesimo oggetto inducendo a ragionare, ancor prima del simbolismo più implicito (e in questo caso si tratta della contrapposizione tra le due principali fedi monoteiste resa esplicita dai loro simboli) sulla relatività della materia il cui valore forse non dipende dalla cosa in sé ma dalla nostra mente che lo attribuisce.

Per spiegare questo usiamo le parole di Marta Vidal che accompagnavano la stessa installazione.



«Il fatto è che sono due entità concettuali che suggeriscono che un singolo elemento sostiene la tensione interna del lavoro e fa in modo che non si incastrino».

E' realtà una riconciliazione degli opposti o due lati della stessa realtà, lo stesso concetto? Dove sono le differenze? In che cosa consiste l'antagonismo? Nella realtà, nell'oggetto corporeo, fisico, tangibile e poliedrico o nelle immagini che esso ci mostra? O forse all'interno della nostra ostinata negazione della pluralità?

[...] Spesso lo spettatore, mascherato nella realtà multiforme dell'opera d'arte, rinuncia alla possibilità di accettare una realtà plurale, e cerca di associare una spiegazione semplicistica di un unico concetto. Ma qui non c'è scampo, lo spettatore è intrappolato, come la stessa opera si riferisce ad una dualità che non è facile conciliare»<sup>25</sup>.

E quale la trappola che non consente scampo all'osservatore? Il sapiente utilizzo dell'anamorfosi che gioca proprio con l'ambiguità tra realtà e immagine, che in questo caso è addirittura raddoppiata.

A contribuire alla riscoperta contemporanea dell'anamorfosi, anche senza che si parli mai direttamente di essa, è l'interesse posto dal mondo del design e quindi della sensibilità artistica sostenuta da importanti aziende che nella loro filosofia hanno saputo abbinare alle scelte puramente commerciali lo sviluppo di progetti atti a diffondere l'arte contemporanea avvalendosi di grandi personalità ben affermate ma lasciando possibilità espressive anche a giovani emergenti. E' questo il caso delle campagne portate avanti da una nota azienda<sup>26</sup> italiana ormai presente in tutto il mondo che tra le varie iniziative sta sostenendo la produzione di "tazzine d'autore" per quella che è chiamata *illy Art Collection*.

Oggetti di raffinato design per la degustazione del caffè che suscitano notevole interesse soprattutto tra collezionisti ma anche acquirenti occasionali che, in questo modo, vengono messi in contatto diretto, attraverso un oggetto di uso quotidiano, con piccole opere che portano con sé il fascino degli artisti che le hanno realizzati. Dal 1992 la tazzina di porcellana bianca progettata dall'architetto Matteo Thun è diventato lo supporto espressivo per molti importanti artisti contemporanei. Tra tutti, a vantaggio della nostra ricerca, ricordiamo quelle realizzate da William Kentridge (Johannesburg, 28 aprile 1955) nel 2008: le immagini disegnate sul piattino, percepite inizialmente come macchie dalla forma confusa, si "trasferiscono" per riflessione sulla superficie esterna (specchiante) della tazzina stessa e su di essa si ricompongono in base ai principi di un'anamorfosi catottrica (figg. 3.60 e 3.63). «Il principio è quello di disegnare guardando allo specchio, e

3.58 - 3.59 - C. Berga, *Doble Cren*, Castello del Montjuïc, Barcellona (2011).



3.60 - W. Kentridge, *Illy art collection* (2008).

3.61 - 3.62 - Simulazione virtuale della visione di una tazzina riflettente e della genesi geometrica dell'immagine in anamorfosi.

3.63 - W. Kentridge, *Illy art collection* (2008).

non alle superfici del disegno»<sup>27</sup> così, come riportato dalla casa produttrice, lo stesso artista descrive il suo modo di lavorare che anche in molte altre realizzazioni (non legate al marchio in questione) gli consente di dar vita ai suoi disegni solitamente realizzati con forti segni neri su fogli bianchi e facendoli interagire con superfici riflettenti solitamente cilindriche. senza voler entrare nello specifico delle opere dell'artista sudafricano poiché ci allontanerebbe dai nostri obiettivi, è opportuno sottolineare come, in questo modo, sia possibile il passaggio da un normale gesto quotidiano (quello di bere un caffè) alla fruizione di un'opera d'arte che allontanata dalle gallerie perde un po' della sacralità che solitamente la contraddistingue a vantaggio di una larghissima diffusione.

Una dinamica interazione tra piattino e tazzina che, regolata dall'angolo dal quale viene osservata la superficie riflettente, rende più o meno manifesta un'immagine che altrimenti resterebbe statica e, forse, irriconoscibile. Ritorna l'ormai più volte evidenziato il carattere ludico e perciò affascinante che accompagna fruizioni di questo genere e che ancor prima del valore artistico apre le strade verso il dialogo tra la geometria (con tutte le sue complessità) e applicazioni pratiche di larga diffusione in settori apparentemente lontani.

## Note

<sup>1</sup> Le definizioni correnti parlano di “immagini deformate” ma, come già osservato, in questa trattazione si preferisce parlare di “immagini trascritte” evidenziano il cambiamento di forma e non la perdita di qualità estetica che nel linguaggio comune viene spesso associata al termine “deformazione”.

<sup>2</sup> Per una trattazione più esaustiva delle geometrie delle trascrizioni anamorfiche si rimanda ai capitoli sesto e settimo ad esse dedicati.

<sup>3</sup> J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux [...]*, Parigi 1638.

<sup>4</sup> Cfr. A. De Rosa, G. D'Acunto, *La Vertigine dello Sguardo. Tre saggi sulla Rappresentazione Anamorfica*, Cafoscarina, Venezia 2002.

<sup>5</sup> J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux [...]*, Parigi 1638, prefazione.

«Je prevoyois encore que par ce moyen je pourrois rendre la Perspective plus recommandable, et la mettre davantage en estime chez ceux, à qui il importe plus d'en avoir la cognoissance, et qui, ce semble, l'ont négligée jusques à présent, pour n'y avoir veu que des espines: je prevoyois, dis-je, que par ce moyen en leur proposant ces nouveautés et ces gentilleses, come les plus beaux attraits de cette science, je la pourrois faire rechercher avec ardeur et s'en instruire avec diligence, pour prendre au moins leur contentement en de semblables pratiques; puis que la nécessité et l'utilité de ses préceptes ordinaires, ne leur est pas un assez puissant motif, pour les tirer de la paresse et leur faire embrasser le travail: suivant cette maxime qui dit:

*Omne tulit punctum, qui miscuit utile dulci*

que le bien utile et l'agréable joints ensemble en un mesme sujet; nous attirent plus puissamment à sa recherche, que s'il n'estoit avantage que de l'un de l'autre séparément».

<sup>6</sup> Orazio, *Ars poetica*, verso 343.

<sup>7</sup> P. Accolti, *Lo inganno degl'occhi*, Firenze 1625, pag. 64.

<sup>8</sup> Cfr. <http://www.artetoma.it/>

<sup>9</sup> Cfr. paragrafo 6.3 della presente ricerca.

<sup>10</sup> A. Pagliano, *Il disegno dello spazio scenico. Prospettive illusorie ed effetti luminosi nella scenografia teatrale*, Hoepli, Milano 2002, pp. 2-3.

<sup>11</sup> Faremo solo dei cenni a queste particolari forme di Teatro senza volerne indagare né l'evoluzione storico-geografica né le particolarità espressive soffermandoci maggiormente sulle capacità illusorie derivanti dal rapporto tra spazialità e riduzione bidimensionale della percezione.

<sup>12</sup> A. Pagliano, *Il disegno dello spazio scenico. Prospettive illusorie ed effetti luminosi nella scenografia teatrale*, Hoepli, Milano 2002.

<sup>13</sup> Cfr. R. Casati, *La scoperta dell'ombra*, Mondadori, Milano 2000.

<sup>14</sup> A. Appia, *Oeuvres complètes*, a cura di M. L. Bablet-Hahn, L'Age d'Homme, Losanna 1983-91, tomo I, p. 113, trad. it. in F. Crisafulli, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Titivillus, Pisa 2007, p. 36.

<sup>15</sup> F. Crisafulli, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Titivillus, Pisa



2007, p. 187.

<sup>16</sup> Cfr. *ivi*, p. 187 e segg.

<sup>17</sup> K. Wenner, *Asphalt Renaissance. The Pavement Art and 3-D Illusions of Kurt Wenner*, Sterling Signature, New York 2011, p. 20.

«Street painting is mostly an enjoyable process, although a painting is rarely brought to completion without some physical discomfort. When an artist is working outdoors, extremes of heat and cold, wind and rain, can cause a great deal of discomfort. It is also hard on the body to be bent over and concentrated for hours on end. While working on a street painting, I am always aware of the metronome-like movement of the drawing process in contrast with the frenetic and chaotic movement of traffic and pedestrians. It takes a lot of patience and faith to work on an image outdoors; it's tough to be at the mercy of forces much larger and stronger than you».

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 28.

«As a street painter, I usually set out for a new site very early in the morning, because it was important to me that the public, and especially the nearby shop owners, see the quality of my work when they arrived. As I was setting out my supplies, the pavement and surroundings often felt cold and gray, even forbidding. I'd concentrate on my work, and by the time I looked up, the morning sun would be wending its way through the buildings, giving color to the world in the same way that I was giving color to the pavement».

<sup>19</sup> <http://www.julianbeever.net/>

«What is the “Anamorphosis” technique?

It is doing a drawing in a distorted, stretched form so that from one particular viewpoint, and as seen through a lens the distortion appears to resolve into the correct shape and form. In the case of a pavement drawing this means we view it at an odd angle to the surface. This allows us to create the illusion of solid or hollow forms going in to, coming out of or standing on the ground.

Do you use mathematics or computer programmes to plan out your drawings?

Hardly ever. I do it almost entirely by eye. Occasionally the need arises to scale something up or down using a grid but that's about it».

<sup>20</sup> Ovviamente l'esempio della torre di Pisa è riportato solo per evidenziare come sia pratica diffusa la volontà di interazione con effetto illusorio con monumenti o opere d'arte. E' opportuno sottolineare che se per la torre di Pisa qualsiasi angolazione di ripresa consente l'immagine fittizia desiderata per le installazioni anamorfiche il punto di vista è uno solo. L'esempio riportato, però, ci aiuta a comprendere l'impressione di un osservatore casuale che in entrambi i casi vede una o più persone immobili nello spazio in maniera particolare o addirittura bizzarra.

<sup>21</sup> Una operazione pubblicitaria analoga era stata realizzata anche sui campi di rugby utilizzando addirittura la superficie interna all'area di gioco per deformare i più svariati marchi pubblicitari.

<sup>22</sup> «*Omne tulit punctum qui miscuit utile duci*»

Cfr. J.F. Nicéron, *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux* [...], Parigi 1638, prefazione.

<sup>23</sup> Cfr. <http://www.anamorphosis.it/>

<sup>24</sup> Per meglio comprendere il valore simbolico dell'installazione del 2011, ma senza voler entrare in disquisizioni che riguardano il settore della critica d'arte poiché finalità della ricerca è comprendere in che modo sia avvenuta la riscoperta contemporanea dell'anamorfosi senza voler giudicare i risultati in sé, è comunque opportuno evidenziare che il nome *Montjuïc* deriva dal catalano medievale *Mont dels Jueus* che significa "monte degli ebrei", nome dovuto alla presenza di un cimitero ebreo in quel luogo.

<sup>25</sup> «The fact is that they are two conceptual entities that suggest a single element upholds the internal tension of the work and makes it unsettling.

Is it reality a reconciliation of opposites or two sides of the same reality, the same concept? Where are the differences? Wherein lies the antagonism? In the reality, corporeal, physical, tangible and polyhedral object or in the images that it shows us? Or perhaps within our stubborn negation of plurality?

[...]

Oftentimes the viewer, covered in the multifaceted reality of the artwork, forgoes the possibility to accept a plural reality, and seeks to associate a simplistic explanation of a single concept. But here there is no escape, the viewer is trapped, as the work itself refers to a duality that is not easy to reconcile».

<sup>26</sup> Cfr. <http://www.illy.com/>

<sup>27</sup> Cfr. <http://www.illy.com/wps/wcm/connect/it/arte/collezione-tazzine-caffe-illy-art-collection>.



**Felice Varini**

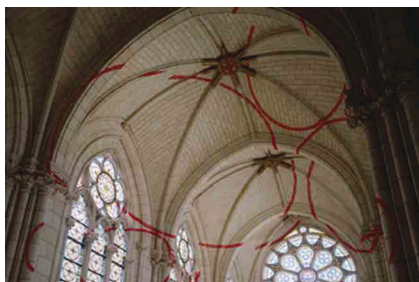
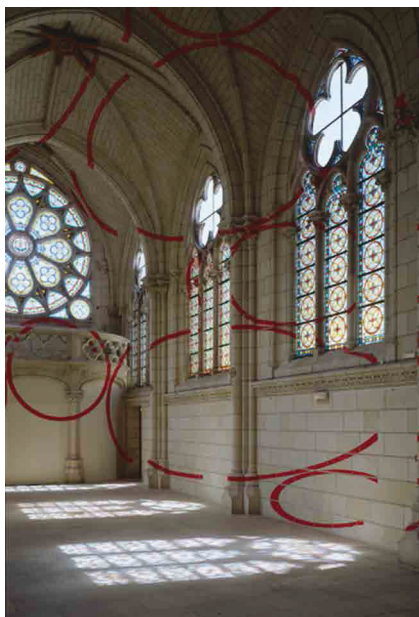
**4.1 Introduzione**

Felice Varini nasce nel 1952 a Locarno in Svizzera. Attualmente vive a Parigi.

Egli stesso definisce così la sua concezione artistica: «Se stabilisco una particolare relazione con le caratteristiche architettoniche che influenzano la forma dell'installazione, il mio lavoro conserva ancora la sua indipendenza a prescindere dagli spazi architettonici che incontro. Io parto da una situazione reale per costruire la mia pittura. La realtà non viene mai alterata, cancellata o modificata, essa mi interessa e mi seduce in tutta la sua complessità. Io lavoro “qui ed ora”»<sup>1</sup>.

Partendo da un'immagine dell'architettura prescelta, come una fotografia impressa nella mente di chi guarda da un prefissato punto di vista, il Nostro lavora con semplici segni, figure geometriche pure - linee, circonferenze, ellissi, rettangoli - che si sovrappongono a tale immagine come se fossero disegnati su un piano trasparente che si pone tra l'osservatore e la realtà.

In un'era in cui, sempre più spesso e in maniera, a volte, esasperata, si cerca di produrre immagini virtuali capaci di alludere ad una tridimensionalità che non esiste, Varini, operando in ambienti evidentemente tridimensionali, in quanto reali, riesce, annullando per un istante la terza dimensione, a rappresentare le immagini prodotte dal suo genio artistico come se lavorasse nella bidimensionalità di un semplice foglio da disegno, deformandole prospetticamente lungo le superfici dello spazio plastico reale.



L'architettura non si manifesta più in se stessa per celebrare la sua presenza nello spazio ma passa in secondo piano, diventa sfondo e suggerimento per poter dire qualcosa in più, un substrato, una tela su cui dipingere, una tela che però già contiene degli spunti dai quali partire e in base ai quali impostare tutto il lavoro artistico.

Le sue trascrizioni anamorfiche sono progettate affinché i segni dell'immagine rappresentata si ricompongano perfettamente nell'istante della visione da quell'unico punto vista privilegiato (posto all'altezza dello sguardo dell'artista stesso) che assume il ruolo di centro proiettivo dell'intero sistema prospettico. Allo stesso tempo, però, la visione "perfetta" non è l'unico obiettivo, anzi costituisce forse solo il punto di partenza per una nuova esperienza di indagine attraverso gli infiniti punti di vista con i quali, facendosi guidare da quei nuovi e temporanei segni, è possibile guardare il mondo. Ed ecco che ritorna la terza dimensione, e potremmo dire anche la quarta, il tempo, che consente agli osservatori di muoversi, seppur non potendo più comprendere quelle linee o quelle circonferenze che ora diventano solo segmenti di colore, indagando, finalmente, quell'architettura che per un istante era stata immobile e silente.

L'effetto di meraviglia e di disorientamento che la vera forma suscita lascia il posto a nuovi interrogativi e quelle forme che prima avevano un significato semplice ed esplicito si sono trasformate in frammenti. O sono sempre state frammenti? E forse proprio quelle forme non sono mai esistite se non nella mente di chi, fugacemente, ha avuto l'illusione di vederle?

Spesso quelle che sembrano pure concezioni astratte o piccoli capricci geometrici in realtà sono frutto di una riflessione seria e scrupolosa sulle forme dell'oggetto su cui si va ad intervenire e sono proprio gli elementi reali già presenti a suggerire la strada per la nuova installazione: particolari architettonici che sono messi in evidenza perché se ne ricalcano i contorni o perché, grazie ad una riflessione su specchi opportunamente collocati, vengono messi in primo piano, seppur situati alle spalle di chi guarda. Nell'opera *Encerclement à dix* nella Chapelle Jeanne d'Arc a Thouars (figg. 4.1 - 4.3), per esempio, Varini disegna dieci circonferenze mutuamente tangenti facendosi guidare, in questo gioco geometrico-compositivo, dal rosone della facciata della cappella stessa, creando così un forte legame tra immagine pittorica, virtuale, e lettura dello spazio architettonico, un dipinto in cui diventa inscindibile la relazione tra percezione bidimensionale e spazio tridimensionale: l'una cede il passo all'altro seppur senza che si neghino a vicenda.

Oltre ai segni geometrici che vengono trascritti nello spazio, anche la foto-

grafia è utilizzata da Felice Varini per andare oltre l'architettura e le stesse immagini realistiche diventano strumento per una astrazione ancora più sofisticata. In alcune installazioni, come ad esempio *Deux et deux... quatre* (figg. 4.4 e 4.5) realizzata nel 1999 in Francia (Donjon de Vez), le immagini fotografiche in bianco e nero sono collocate nello stesso luogo in cui sono state realizzate, in una posizione tale che, se osservate da un particolare punto di vista, si sovrappongano perfettamente a ciò che è possibile vedere al di là di esse generando una sorprendente continuità con il resto del paesaggio, interrotta solo dalla voluta alterazione cromatica, in una particolare coincidenza tra realtà e rappresentazione.

## 4.2 Un punto di vista privilegiato o infiniti punti di osservazione?

I punti di partenza del lavoro di Felice Varini sono due: da una parte la pura concezione artistica, la decisione assolutamente personale di generare una forma, una figura particolare che possa essere del tutto astratta o fortemente legata al contesto in cui essa viene inserita, dall'altra lo spazio tridimensionale, la realtà in cui egli interviene.

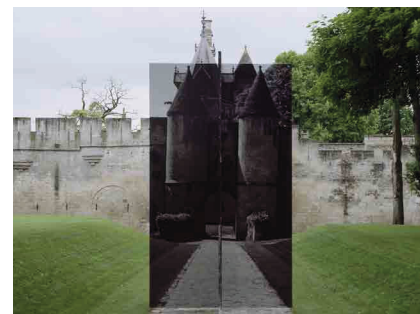
Se da una parte, quindi, c'è un foglio bianco, un mondo virtuale che offre infinite possibilità espressive, che lascia libero il genio artistico non imponendogli alcun limite se non i confini della sua immaginazione, dall'altra l'Architettura, con i suoi spazi e con le sue forme che, seppur offrendosi come sfondo pronto ad accogliere ogni possibile rappresentazione, influenza fortemente il risultato poiché l'immagine finale deve necessariamente trovare collocazione su di essa e, partendo dal rigore geometrico, è costretta a frammentarsi e scomporsi su tutte le superfici già esistenti.

Quindi la realtà non assume soltanto la semplice funzione di sfondo neutro, anzi quasi mai rinuncia alle sue caratteristiche e ad esprimere la propria esistenza, ma addirittura condiziona e contribuisce alla definizione della forma che l'immagine bidimensionale, pensata e disegna su un foglio, assumerà nello spazio.

E il punto di passaggio che porta alla trasformazione dalla bidimensionalità dello schizzo progettuale alla tridimensionalità del luogo trova la sua sintesi e la sua messa in atto proprio nel momento e nella modalità in cui Varini costruisce le sue opere: un proiettore di grande formato collocato esattamente nel punto di vista privilegiato ed un "vetrino" su cui è disegnata l'immagine che egli vuole far sovrapporre all'architettura. L'incontro tra i raggi luminosi e le forme architettoniche forniscono all'artista le trac-

4.1 - 4.3 - F. Varini, *Encerclement à dix*, Thouars (1999).

4.4 - 4.5 - F. Varini, *Deux et deux... quatre*, Donjon de Vez (1999)





ce su cui dipingere e, quasi dimenticando la complessità delle operazioni geometriche che sono alla base del processo di trascrizione anamorfica, l'opera è generata semplicemente dal ricalco di segni fatti di luci e ombre su superfici.

In questo modo, solo quando l'osservatore si colloca esattamente dove era collocato il videoproiettore, i suoi occhi, ripetendo al contrario le operazioni della messa in scena, riescono a percepire la composizione così come è stata ideata dall'artista.

Il contributo offerto dal luogo dove l'opera d'arte nasce e viene installata non è solo quello di sostegno fisico, di pura base d'appoggio per nuovi, segni così come fa la tela con un pittore, ma è prima di tutto ispirazione, suggestione, punto di partenza che suggerisce come lavorare non solo sulle superfici ma addirittura in tutto lo spazio ad esso circostante. Operazione importante è la scelta del punto di vista privilegiato, che Varini colloca all'altezza dei suoi occhi e molto spesso (anche se di questo non ne fa una regola vincolante) in corrispondenza di un passaggio particolare, di un ingresso o di una finestra che guarda al di là dell'architettura stessa, stabilendo in questo modo non solo quel legame fisico tra immagine dipinta e superfici architettoniche ma, anche, tra superfici architettoniche e luoghi della percezione.

Non a caso il termine "luoghi" è declinato al plurale nonostante il punto della restituzione della forma sia ovviamente unico: volontà esplicitamente rafforzata proprio da Varini è fornire all'osservatore lo stimolo per una fruizione totale dello spazio; l'unico obiettivo non è l'effetto sorpresa che si riesce a suscitare su chi, per un istante, percepisce la vera forma (nonostante tale sensazione non sia né trascurata né irrilevante), ma la curiosità, la suggestione per un nuovo modo di guardare degli spazi che solitamente vengono fruiti in maniera frettolosa e distratta.

Egli stesso dice: «Il mio campo di azione è lo spazio architettonico e tutto ciò che costituisce tale spazio. Questi spazi sono e restano il principale mezzo per la mia pittura. Io lavoro "in situ" ogni volta in uno spazio diverso e il mio lavoro si sviluppa in relazione agli spazi che incontro. [...] La forma dipinta raggiunge la sua coerenza quando lo spettatore sta nel punto di vista privilegiato. Quando si sposta fuori di esso, l'opera si incontra con lo spazio generando infiniti punti di vista della forma. Non è dunque attraverso questo punto di vista originale che vedo il lavoro compiuto; esso si svolge nella serie di punti di vista lo spettatore può avere su di esso»<sup>2</sup>.

Questo incontro tra lo spazio e l'opera realizzata che genera infiniti punti di vista della forma è una delle principali caratteristiche del modo di lavo-

rare di Felice Varini che lo distingue da altri artisti che utilizzano una tecnica analoga: per lui non esiste solo la ricomposizione dell'immagine delle circonferenze, delle rette o dei triangoli, che egli magistralmente dipinge, ma tali immagini costituiscono solo una tra le infinite possibilità e non è scontato che essa abbia un valore maggiore di tutte le altre. Sicuramente la corretta ricomposizione è l'atto che più di ogni altro sorprende chi osserva perché ha in sé una forte carica di inaspettato ma la concezione artistica dell'artista franco-svizzero è tale da mettere sullo stesso livello anche tutte le possibili fruizioni secondarie perché esse garantiscono sia un nuovo modo per vedere spazi già noti che altrimenti risulterebbero indifferenti sia infinite nuove forme, del tutto imprevedibili in quanto frutto di quell'intersezione virtuale tra raggi luminosi prodotti dal proiettore e tutti quei dettagli architettonici, quelle modanature (ma anche quegli elementi eventualmente imprevisi come i segnali stradali) che costituiscono i brani di città scelti per la messa in scena. Tali intersezioni sono proprio la vera creazione artistica, sono la materia che costituisce la forma, senza delle quali, ovviamente, non sarebbe possibile la corretta visione, ma allo stesso tempo sono forme nuove, imprevedibili, quasi "non progettate", che nascono solo nell'atto in cui si incontra il sito di intervento, solo dopo aver dipinto sugli oggetti che già esistono e, seppur quasi indifferenti e silenti, condizionano il risultato. Ovviamente tale condizionamento non è totale, ma a sua volta condizionato dalla figura proiettata: essa è l'unico vincolo, l'unica cosa certa che però può divenire in atto in infinite differenti configurazioni che sono funzione proprio dello stato di fatto con ogni suo dettaglio, con ogni particolare o anche degrado o mancanza.

Quindi possiamo dire che si genera un rapporto tra oggetto reale e oggetto artistico di reciproca influenza, un legame inscindibile perché non ci potrebbe essere installazione se non ci fosse un sito su cui agire. Allo stesso tempo, però, bisogna evidenziare che entrambe le realtà, nonostante dipendano l'una dall'altra, mantengono una propria indipendenza.

Se consideriamo i luoghi in cui agisce Varini, essi non vengono trasformati ma semplicemente ospitano un nuovo *layer* che si sovrappone solo temporaneamente, senza cancellare ma, al limite, nascondendo qualche segno che poi, però, tornerà ad assumere il suo ruolo e la sua solita configurazione non appena l'installazione sarà terminata.

Le sue non sono né operazioni invasive né vogliano lasciare un segno indelebile, non si tratta di una progettazione di nuovi spazi o nuove forme per la città ma semplici interventi artistici che possano dialogare con la tridimensionalità e con i fruitori per un tempo limitato, senza lasciare traccia

e, allo stesso tempo, anche durante l'installazione, proprio per la perfetta aderenza delle nuove strisce di colore con la materia esistente, senza occultare del tutto le forme che già costituiscono gli spazi.

Se consideriamo, invece, le forme concepite nell'atto creativo esse hanno sicuramente bisogno di superfici su cui essere trascritte ma allo stesso tempo mantengono la loro forza e il loro valore simbolico. Quasi indipendentemente da quali possano essere le forme e le caratteristiche del substrato, esse vengono comunque correttamente percepite se ci si colloca in corrispondenza del punto di vista privilegiato proprio perché, da tale posizione, sono state proiettate le immagini bidimensionali senza essere condizionate da che tipo (o grado) di deformazione esse avrebbero subito.

Quindi possiamo dire che le opere di Felice Varini non possono esistere senza gli spazi che le hanno generate sia nella loro concezione (e nella conseguente installazione) sia nella loro fruizione: è l'insieme delle piazze, delle strade, degli scorci che condizionano i differenti punti di vista e condizionano la scelta di quello privilegiato, del luogo più affascinante e che permettere di rendere manifesta la pura concezione artistica ma, allo stesso tempo, invogliano a camminare attraverso forme frammentate, colori puri e vivaci che, apparentemente in maniera del tutto casuale, si sovrappongono a cromie pacate e a tutti già note. Circonferenze che diventano ellissi o curve ancor più complesse che avvolgono le facciate dei palazzi o gli angoli di piccole stanze ma che generano un effetto del tutto suggestivo e, a volte, quasi straniante, poiché non è sempre facile, inizialmente, com-

4.6 - 4.9 - F. Varini, *Segni*, Bellinzona (2001).



prendere il principio estremamente razionale (la trasformazione geometrica) che è alla base del suo modo di lavorare. C'è da dire, però, che spesso sono proprio le immagini fortemente deformate ad invitare l'osservatore a continuare la sua passeggiata e a suggerirgli, man mano che vede l'immagine ricomporsi e diventare una forma riconoscibile, di avvicinarsi verso quell'unico punto stabilito per poi indirizzarlo nuovamente a camminare per sperimentare come la stessa immagine continui a frammentarsi nello spazio fino a quasi a confondersi con il contesto in cui è inserita.

A dimostrare questo è l'attenzione, non trascurabile, che lo stesso artista pone nel rendere note, oltre alle immagini della "forma perfetta" che si ricompone nello scatto fotografico dal punto ad esso deputato, anche molte immagini delle fasce di colore che si sono frammentate, scomposte, che avvolgono parti di architettura trasformandosi di volta in volta in nuove forme, che forniscono immagini suggestive ma apparentemente lontane dalla perfezione dei triangoli o delle linee rette che altrimenti verrebbero percepite. A volte, come nel caso dell'opera *Segni* a Bellinzona (figg. 4.6 - 4.9), coinvolge anche diversi fotografi (nel caso di *Segni* erano quattro: Pino Brioschi, Jordi Bernado, André Morin e Pino Musi), lasciandoli liberi di indagare lo spazio e di dare, attraverso i loro scatti, una propria interpretazione, una propria visione, privilegiando le angolazioni da essi preferite in maniera del tutto libera e arbitraria.

Il valore della fotografia, ovviamente, in casi di installazioni temporanee come quelle di Varini è anche quello di testimonianza sia delle fasi di realizzazione che di quella di fruizione: insieme agli schizzi di progetto diventano materiale da archivio per poter ricordare qualcosa che ha una vita limitata ma che, grazie alla riproduzione fotografica, può continuare ad esistere. Ovviamente, seppur con l'ausilio di riprese video, non si può certamente archiviare quella curiosità quella ricerca che solo nello spazio reale sarebbe possibile.

La volontà di favorire visioni multiple ci consente di sottolineare un atteggiamento, da parte dell'artista, che seppur parta dalla tecnica dell'anamorfosi non esaspera solo la visione corretta ma cerca di utilizzare il suo fascino in ogni sua possibile declinazione attribuendo tutto il valore che meritano ad ogni sguardo, lasciando libero il fruitore di giocare, indagare e poter godere totalmente della *prospettiva curiosa* in un modo del tutto personale in cui è egli stesso a decidere se sperimentare la forma proiettata o fuggire da essa: è come se l'opera si componesse, man mano, dinanzi ai suoi occhi, e l'unico a poter decidere se completarla oppure no è proprio lui che passa da semplice fruitore a creatore dell'immagine artistica.

4.10 - 4.11 - F. Varini, *Double diagonale croisée*, Boll Sinneringen (1996).





### 4.3 I luoghi come substrato della rappresentazione: l'architettura, la città, il paesaggio



Ma quali sono i luoghi principali in cui Felice Varini riesce ad esprimere la propria arte? Si confronta sempre con la medesima tipologia o riesce ad interagire in maniera differente di volta in volta che mette in pratica la sua arte?

La semplicità (per nulla banale) della sua concezione artistica e la voglia di sperimentare e confrontarsi gli consente, con grandi salti di scala, di adattare le sue installazioni dall'oggetto di design all'inserimento in grandi contesti urbani, tarando di volta in volta la forza dei suoi segni colorati al fine di ottenere sempre un dialogo con il luogo, piccolo o grande che sia, e, soprattutto, con chi tale luogo lo vive.

Già nel 1980 tra le sue prime opere vi è *Chemin de Sciez* (figg. 4.12 - 4.13) realizzata a Plan les Ouattes in Svizzera in cui l'obiettivo è la percezione di una superficie delimitata da due circonferenze concentriche (corona circolare) di ridotte dimensioni. Per ottenere ciò, le circonferenze vengono proiettate su tre piani virtuali mutuamente ortogonali trascrivendosi quindi in archi di ellissi che delimitano le tre superfici metalliche che costituiscono tale oggetto in cui, quella orizzontale, è piano d'appoggio a terra. Il raffinato risultato è un semplice oggetto, una piccola scultura apparentemente astratta che, solo se osservata dalla giusta distanza, si ricompone nella perfezione delle circonferenze tanto care al nostro artista.

A differenza di quello che poi diventerà un segno distintivo del suo modo di lavorare (non a caso *Chemin de Sciez* è una delle prime opere), ovvero l'utilizzo dei colori primari (blu, rosso e giallo), del bianco, del nero e, molto più raramente, di un colore secondario (l'arancio) nel loro valore espressivo più forte e puro, in questo caso non c'è alcuna aggiunta cromatica ma è la materia stessa dell'oggetto che mette in mostra se stessa e lascia solo alla purezza estrema della forma geometrica esprimere il principio che è alla



base della concezione artistica e che continuerà negli anni a caratterizzare ogni altra tipologia di intervento.

La definivamo una piccola scultura per il suo carattere di indipendenza rispetto al contesto: nessun riferimento ad alcuna forma architettonica presente nel sito, nessun tentativo di incorniciare un dettaglio, un angolo, né una modanatura, nessuna relazione rispetto a percorsi pedonali o passaggi obbligati: un oggetto avulso da tutto ciò che lo circonda o che addirittura potrebbe circondarlo, la celebrazione più estrema di quel *capriccio prospettico* barocco che abbandona le tele o le pareti bidimensionali e di confronto con la spazialità, con la terza dimensione che solo l'occhio dell'osservatore può annullare per la forza espressiva della matrice geometrica che è alla base di tutto. Nasce così un rapporto biunivoco solo tra l'oggetto e il fruitore, è tutto calcolato per essere osservato da un unico punto di vista che però è silente, quasi indifferente all'ambiente in cui è inserito ma necessariamente vincolato solo alla scultura in sé: una distanza relativa l'unico legame che ne garantisce la restituzione della forma, senza avere la necessità di trovarsi in un luogo piuttosto che in un altro, assolutamente decontestualizzabile, quasi una concezione universale, un *passepourtout*, per dimostrare "semplicemente" la possibilità di realizzare un'opera d'arte che esista solo in funzione dell'osservatore, della sua volontà di scoprire le sue infinite forme generate da quell'unica proiezione conica, del suo sguardo che, se correttamente indirizzato, riesce a comprendere tutta la complessità ma, allo stesso tempo, la semplicità che ha dato lo spunto all'artista franco-svizzero di concepire quell'oggetto apparentemente casuale.

Non ha bisogno di superfici architettoniche a cui ancorasi (se non un piano d'appoggio orizzontale) né di elementi da evidenziare: l'unico contesto è, quindi, un sistema di riferimento relativo, che trae origine da chi guarda e resta indifferente a tutte le sollecitazioni esterne, adattabile, trasportabile in ogni altra ambientazione con l'unica necessità di quella distanza relativa che consenta al fruitore di ricomporre, mentalmente, la superficie modellata nello spazio.

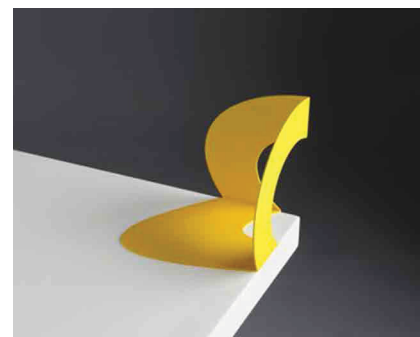
Questa esperienza, ovvero quella caratterizzata dalla realizzazione di oggetti del tutto indipendenti dal contesto architettonico, segnerà solo parzialmente il suo modo di lavorare e, tra le numerosissime opere realizzate, solo dopo 26 anni (nel 2006) proporrà per la Galerie de Multiples a Parigi un piccolo oggetto (58,5 x 46 x 65,5 cm) chiamato *Ellipse* (fig. 4.17), realizzato in 30 esemplari numerati e firmati (ovviamente acquistabili) in cui, in maniera del tutto analoga a *Chemin de Sciez*, una ellisse blu viene scomposta sulle tre superfici virtuali (mutuamente ortogonali) al fine di ottenere un

4.12 - 4.13 - F. Varini, *Chemin de Sciez*, Plan les Ouattes (1980).

4.14 - 4.16 - F. Varini, *Porta da Flem*, Flims (2005), opera non realizzata.

4.17 - F. Varini, *Ellipse* (2006).

4.18 - F. Varini, *Cercle jaune* (2012).

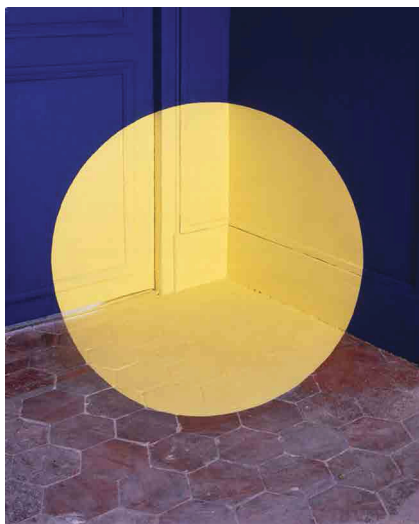




4.19 - F. Varini, *Quai des célestins n°1*, Parigi (1979).

4.20 - F. Varini, *Quai des célestins n°2*, Parigi (1979).

4.21 - F. Varini, *Quai des célestins n°2 bis*, Parigi (1979).



elemento da collocare all'angolo di un tavolo in modo tale da poter essere esattamente percepito al lato opposto.

Ancora analogamente (ed è l'ultima esperienza di questo genere) sono *Cercle blanc*, *Cercle jaune*, *Cercle bleu* e *Cercle rouge* (fig. 4.18), del 2012, realizzati sempre in edizione limitata in cui si ha la perfetta sintesi tra l'esperienza del 1980 e il suo modo di utilizzare i colori forti e puri ovviamente in dimensioni ridotte (21,5 x 19,5 x 15,5 cm) poiché l'obiettivo è la realizzazione di un oggetto di *design* adattabile ad ogni tipologia di tavolo su cui l'acquirente vorrà collocarlo. Anche in questi due casi l'unico vincolo è la superficie di appoggio e la distanza di osservazione: solo elementi identici che mantengono il loro valore artistico oltre a quello geometrico-compositivo indipendentemente dalla contestualizzazione.

Il salto di scala, dalla scultura al piccolo oggetto di arredo, conferma il carattere di adattabilità e la centralità che, in creazioni di questo genere, assume l'uomo, inteso come soggetto attivo e partecipe all'atto creativo: non è solo l'artista che crea l'opera, egli è principalmente colui che concepisce l'idea, colui che riesce a realizzarla, ma è il fruitore l'unico a poter consentire il passaggio dal suo stato *in potenza* a quello *in atto*, una realtà che non può esistere se non nello sguardo di chi, con la consapevole volontà di farsi affascinare dal potere illusorio della concezione anamorfica, interagisce con l'oggetto e, per un istante, cattura la vera forma e dà vita, più o meno volontariamente, a quella che sarebbe rimasta solo un'idea astratta o, addirittura, inesistente.

Se queste esperienze le abbiamo ritenute solo parziali e rappresentative di una minima parte della lunga esperienza artistica di Felice Varini, a caratterizzare tutta la sua produzione fin dalla prima realizzazione nel 1979 (figg. 4.19 - 4.23) in un appartamento privato a Parigi (si tratta della serie *Quai des célestins*) sono proprio le superfici architettoniche a fare, prima ancora che da suggestione, da sostegno fisico su cui stendere le sue pennellate di colori forti e decisi o su cui applicare gli adesivi prestampati atti a definire le forme pure (linee, triangoli, quadrati, circonferenze o ellissi): angoli da mettere in evidenza con circonferenze o superfici circolari nonché l'unificazione illusoria di superfici differenti disegnando linee che vengono percepite come continue nell'estensione virtuale e illusoria di una parete nell'apertura di una porta.

Nei primi anni della sua espressione artistica, questi appartamenti privati, prevalentemente parigini, sono stati il principale supporto per le sue sperimentazioni: una serie di segmenti o di cerchi o, anche, un cubo nella sua rappresentazione assonometrica o composizioni più astratte e libere

come la linea morbida dell'opera di *rue Pali-Kao* (fig. 4.24) che, come se appartenessero ad un virtuale piano parallelo al quadro dell'osservatore, si sovrappongono a spazi reali tendendo ad annullare la tridimensionalità a vantaggio di una rappresentazione bidimensionale che confonde, oltre a suggestionare, rendendo più che mai vivo il dubbio tra realtà e finzione, tra ciò che realmente esiste e ciò che, invece, è solo apparenza e che, se osservato da un qualsiasi altro punto di vista, perde tutta la sua coerenza oltre che la forma corretta.

Piccoli spazi, inizialmente stanze anche prive di ogni particolare rilevante, che fanno da sostegno a un artista che riesce magistralmente a riproporre in ambienti tridimensionali una tecnica antica e, ovviamente, sperimentata quasi unicamente su superfici piane particolarmente inclinate rispetto al raggio visuale principale.

In maniera ancora un po' timida, un rapporto con spazi esistenti solo come substrato, un'occasione per avere superfici differentemente orientate su cui frammentare con la solita proiezione lineare, ma fin dalle prime realizzazioni Varini non esita a sottolineare l'importanza che nel suo lavoro assume la terza dimensione, lo spazio, l'architettura con il suo reale manifestarsi nelle forme dei dettagli, nei salti di quota, nelle distanze tra elementi che vengono unificati da segni che sembrano quasi indifferenti, che non si lasciano vincolare da nessuna difficoltà: basta un supporto, piano o curvo che sia, per dar forma a quelle pennellate di colore che passano in primo piano e tendono ad annullare le differenze cromatiche e spaziali che le ospitano. Ed è questo il passaggio da quelle rare (seppur molto raffinate e apprezzate) sperimentazioni avulse da ogni contesto alla vasta produzione in cui un ambiente architettonico ospita le tracce monocromatiche e, ovviamente, condiziona l'osservatore nelle possibilità di fruizione: i percorsi a volte diventano obbligati, o comunque limitati rispetto alla possibilità di visione a 360° che può avere un oggetto di piccole dimensioni. Ora le installazioni, anche se solo temporaneamente, diventano parte integrante degli ambienti reali, si mescolano alle modanature, nascondono parti di materia ma, percettivamente, riescono comunque a distaccarsi dallo sfondo passando in primo piano, facendo quasi dimenticare per un istante le stesse caratteristiche architettoniche senza delle quali non potrebbero neanche esistere.

Piccoli ambienti, appartamenti o uffici, ma anche architetture monumentali che, seppur non perdendo la loro identità, vengono turbati da nuovi segni, da strane sovrapposizioni che catalizzano l'attenzione anche dei fruitori ordinari, di quelli che già conoscono gli spazi ma che vengono, in

4.22 - F. Varini, *Quai des célestins n°6*, Parigi (1980).

4.23 - F. Varini, *Quai des célestins n°3*, Parigi (1980).

4.24 - F. Varini, *22, rue Pali-Kao, n°4*, Parigi (1981).



maniera nuova, condizionati a percorrere nuove traiettorie, nel tentativo di ricostruire, per dare un senso, le strisce colorate che prima non c'erano. Felice Varini, però, non si lascia limitare da spazi chiusi di dimensioni evidentemente ridotte ma, molto spesso, apre la sua arte alla città: le sue circonferenze concentriche, le linee che si intersecano per formare triangoli sempre dei medesimi colori si frammentano sulle facciate dei palazzi, sui cartelli pubblicitari o sui segnali stradali, invadono interi brani di città e sono studiati in modo da dover essere osservati da distanze notevoli.

La notte, con il proiettore e i gessetti, egli ricalca le proiezioni luminose e i passanti, attoniti, difficilmente riescono a comprendere: quasi un gesto di invasione urbana, una presa di possesso degli edifici e della loro immagine che viene messa in secondo piano per dare spazio ed espressione al suo genio artistico: solo quando sarà tutto completato gli stessi cittadini saranno in grado di vedere le forme ricomporsi dinanzi ai loro occhi ed avranno una nuova immagine, seppur temporanea, di spazi e forme a loro noti<sup>3</sup>.

Se nel passaggio dal piccolo oggetto all'ambiente architettonico il fruitore comunque riesce sempre ad avere, contemporaneamente, la visione suggerita dall'artista e uno sguardo complessivo su tutta l'installazione con un passaggio quasi immediato dalla scomposizione alla corretta restituzione della forma, quando entra in gioco la città tutto si amplifica, tutto si dilata, aumentano le distanze sia dall'osservatore alle tracce di colore sia tra i frammenti stessi e così aumenta il tempo di smarrimento che, contemporaneamente, è tempo di curiosità, di indagine, di voglia di scoprire il vero significato di un'installazione apparentemente casuale.

In questi casi è come se si volesse enfatizzare ancor di più l'importante ruolo che assumono le singole parti nella concezione artistica, la molteplicità dei possibili sguardi con cui ognuno a suo modo, e condizionato dai percorsi che abitualmente compie, entra in relazione con l'immagine della città.

Non è sempre facile, né immediato, l'individuazione del punto di vista privilegiato, spesso è talmente lontano dal luogo in cui ci trova che non si può neanche immaginare la sua necessaria presenza; si resta inconsapevoli di quel gioco di sguardi, di quella ricerca della vera forma che magari altri, nello stesso momento, nel luogo a ciò deputato, stanno facendo. Se in un piccolo ambiente si genera una specie di condizionamento reciproco in cui se qualcuno ha compreso le regole del gioco suggerisce agli altri come spostarsi nello spazio, in luoghi grandi, come gli interi quartieri cittadini, la libertà di fruizione lasciata all'osservatore è totale, nessun condizionamento, nessuna indicazione ma solo indizi, frammenti che per chi, in maniera

4.25 - F. Varini, *Cercle et suite d'éclats*, Vercorin (2009), fasi esecutive.





frettolosa ed abitudinaria, non ha la voglia di ricomporre, restano quello che sono oggettivamente: semplici macchie di colore.

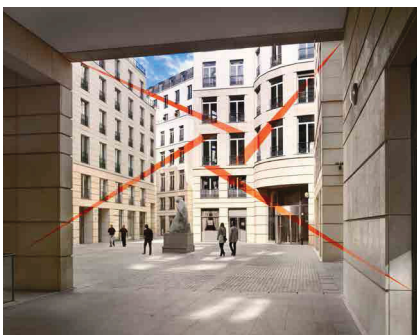
Il passo in più che si fa in queste installazioni urbane (nel nostro percorso di indagine sull'uso dell'anamorfosi che va dalle applicazioni barocche su superfici piane verso la riscoperta contemporanea e la conseguente applicazione alla terza dimensione) è la possibilità che viene offerta di entrare nell'opera d'arte, di attraversarla, percorrerla, indagarla nella sua frammentazione spaziale, guardarla percorrendo le strade eventualmente anche nelle direzioni opposte a quella dello sguardo che l'ha ideata: il soggetto diventa sempre più partecipe, parte attiva della concezione artistica; egli può anche decidere di restare indifferente o di fruire solo di una ricomposizione parziale; è egli stesso che sceglie e quindi compone: non come dinanzi a un dipinto in cui la scena è conclusa e non resta che la contemplazione in cui o non si guarda o si vede la medesima immagine che tutti vedono, in queste installazioni tutto è relativo, sfuggente e dura solo il tempo di uno sguardo.

Una delle prime messe in scena urbane è *Sept droites pour cinq triangles* (figg. 4.26 e 4.28) realizzata nel 2003 a Place de l'Odéon a Parigi (e poi riproposta, con i necessari adattamenti al sito, nel 2006 sempre a Parigi a Rue Ambroise Paré) la cui installazione è stata documentata da un film di Antoine de Roux in cui si immortalano tutte le fasi esecutive dall'arrivo in sito

4.26 - F. Varini, *Sept droites pour cinq triangles*, Parigi (2003).

4.27 - F. Varini, *Quatre triangles pour deux fenêtres*, Parigi (2012).

4.28 - F. Varini, *Sept droites pour cinq triangles*, Parigi (2006).





dell'artista e dei suoi collaboratori, evidenziando la partecipazione emotiva dei cittadini dallo stato di smarrimento iniziale alla sorpresa nel vedere l'opera conclusa.

Sette segmenti monocromatici rossi si intersecano tra loro per formare i cinque triangoli sovrapponendosi alle architetture della piazza: le colonne del teatro, le facciate dei palazzi in secondo piano ma anche le strutture temporanee del cantiere è come se diventassero un tutt'uno, perdendo per un istante la loro valenza spaziale e assumendo il valore della tela su cui disegnare, non una tela bianca, indifferente, non una *tabula rasa* ma un dipinto già esistente a cui sovrapporre altri segni fortemente geometrici, predominanti, che passano in primo piano e catturano l'attenzione di chi guarda. Prima sulla stampa di una fotografia con un pennarello colorato, una semplice<sup>4</sup> operazione grafica su un supporto bidimensionale, poi nello spazio reale, una trascrizione che Felice Varini riesce a compiere nella terza dimensione al fine di ottenere, però, in uno strano ma affascinante rapporto dicotomico, un continuo gioco tra annullamento e disvelamento dimensionale.

Quando si parla di particolari figure (in questo caso le sette linee) ovviamente si fa riferimento all'immagine percepita dall'osservatore perché, in realtà, si tratta solo di frammenti, di strisce apparentemente indipendenti, segmenti spezzati che sembrano interrompersi casualmente, quasi opere d'arte a sé stanti, che date le distanze tra essi, se guardate da percorsi secondari, si manifestano nella loro indipendenza e, anche in queste condizioni, comunicano: offrono una nuova occasione di riflessione, un richiamo a riportare l'attenzione su ciò che ci circonda, a loro modo raccontano qualcosa che, seppur diverso da quello che la vera forma può dire, partecipa della riuscita dell'installazione artistica.

Lo stimolo principale che diventa motore per la ricerca artistica di Varini è la complessità dei luoghi stessi come egli stesso dice in un articolo di Christelle Granja: «Quello che mi interessa è lavorare in luoghi inimmaginabili. Fino a che punto la complessità di un luogo può permettere a un'opera di esprimersi? Più lo spazio è complesso, più è entusiasmante»<sup>5</sup>, in occasione del suo allestimento urbano *Six arcs en scène* percepibile da avenue des Grésillons in cui sei circonferenze rosse invadono le facciate degli edifici dei due comuni limitrofi francesi Asnières-sur-Seine e Gennevilliers interrompendosi dove il pieno urbano lascia spazio al vuoto del cielo (fig. 4.29). Il salto di scala successivo, lasciando ovviamente sempre immutati i principi compositivi che sono alla base di ogni creazione, è la voglia di confrontarsi con spazi sempre più grandi; le prospettive offerte dai brani di città,

4.29 - F. Varini, *Six arcs en scène*, Asnières-sur-Seine e Gennevilliers (2012).

4.30 - F. Varini, *Cinq ellipses ouvertes*, Metz (2009).



gli scorci che si aprono tra gli imponenti edifici urbani sembrano quasi non bastare: è il paesaggio, con le interrelazioni tra i fattori naturali e quelli umani, a diventare quadro pittorico su cui intervenire. Non un'operazione di *Land Art*, ma uno sfondo sempre più ricco di suggestioni, con maggiori complessità ma anche con maggiori stimoli artistici.

Punti di osservazione che si allontanano sempre più dall'oggetto: quanto più si è all'interno dell'opera stessa tanto più difficilmente si riesce a dare un spiegazione a quei frammenti che qua e là si sovrappongono ad ogni elemento che incontrano; solo allontanandosi magari anche da un paese diverso si riesce a completare il gioco percettivo.

E' questo il caso dell'opera *Segni* realizzata in Svizzera nel 2001 per celebrare l'inserimento dei castelli e della murata di Bellinzona nella lista del patrimonio mondiale Unesco (figg. 4.6 - 4.9): tre archi di cerchi rossi che recuperano una coerenza formale quando tra i merli del Castello di Montebello si riesce a trovare il giusto punto di vista verso Castelgrande: ed è così che termina, o magari inizia, quel processo di indagine spaziale che forse, a differenza di installazioni più piccole, era già iniziata nei giorni precedenti, quando ci si trovava a vivere la città in maniera dinamica e frettolosa. Aumenta in questo modo, non solo la dimensione di questi segni ma anche il tempo di fruizione, quel tempo necessario a rimettere a posto tutti i tasselli che pian piano cominciano ad affollare in vari modi la men-

4.31 - 4.32 - F. Varini, *Cercle et suite d'éclats*, Vercorin (2009).



te degli osservatori e, solo in un determinato momento, forse anche per caso, ritrovano la giusta collocazione nello spazio annullando la molteplicità delle superfici circostanti, riportando per un istante il tutto ad una pura percezione bidimensionale, come quella fotografia che era stata necessaria inizialmente per la stessa progettazione artistica.

Ed ecco che aumenta in maniera quasi esponenziale la contrapposizione tra il movimento e l'immobilità del fruitore: da una parte la percezione dei frammenti rossi che accompagna la vita ordinaria, nei luoghi stessi in cui l'opera d'arte esiste fisicamente ma non nel luogo in cui essa manifesta se stessa, tra i gesti e i movimenti quotidiani, un incontro quasi casuale; da un'altra la necessità quasi contemplativa di abbandonare gli schemi percettivi ordinari, di porsi in una posizione ben determinata (che coincide proprio con il punto di proiezione dal quale Varini ha potuto realizzare le circonferenze rosse) e osservare, immobili, il contrasto tra i segni statici e i normali movimenti cittadini che continuano indifferenti al di là dello sguardo e delle stesse forme, in un incontro voluto o, addirittura, cercato. Sicuramente sono maggiori le difficoltà con cui l'artista franco-svizzero ha dovuto confrontarsi, dalle tecniche di proiezione luminosa per coprire distanze rilevanti, alla materia delle fasce cromatiche che hanno dovuto aderire su svariate tipologie di superfici. La conseguenza è una non totale continuità di ogni arco di circonferenza proprio per l'inevitabile presenza di ostacoli fisici come le aree verdi che circondano il castello di Bellinzona, senza comunque compromettere la perfetta riuscita dell'effetto illusorio.

Un'operazione artistica, questa, che se a prima vista si avvicina alle esperienze della *Land Art*, per il suo tentativo di contatto con il territorio, per la parziale negazione della sacralità della galleria<sup>7</sup> legando l'esistenza del lavoro direttamente al sito, per il carattere effimero e le dimensioni notevolmente predominanti rispetto ad una qualsiasi altra creazione da esposizione, allo stesso tempo si allontana dalla corrente artistica degli anni 70 del Novecento mantenendo i caratteri distintivi dell'artista stesso: la sovrapposizione di strisce dei colori primari evidentemente innaturali e con una forza tale da potersi distaccare ed essere percepite come appartenenti ad piano virtuale, a quel *velo albertiano* che si frappone tra chi guarda e la realtà che gli sta di fronte. Egli non utilizza né i materiali che la stessa natura offre né ha la pretesa di intervenire direttamente sulla terra: non si tratta di incisioni e neanche di spostamenti di materia, il paesaggio assume il medesimo valore di sfondo silente dell'interno della singola architettura o dell'agglomerato delle costruzioni di un quartiere, è solo un salto di scala, una maggiore quantità di superfici da sfruttare.

4.33 - F. Varini, *Castillon du Gard, n° 1*, Castillon du Gard (1983).

4.34 - F. Varini, *Castillon du Gard, n° 2*, Castillon du Gard (1983).





#### 4.4 Tridimensionalità vs bidimensionalità: il ruolo attivo dell'osservatore e l'interpretazione della mente

Ragionando su questo continuo gioco tra frammenti, segni e immagini che si impongono alla vista del fruitore quasi inconsapevole nasce spontanea la necessità di indagare le motivazioni che sono alla base di schemi percettivi senza la conoscenza dei quali non sarebbe possibile ipotizzare installazioni di questo genere.

Una forma d'arte molto particolare che richiede la partecipazione attiva dell'osservatore ma non nel senso di coinvolgimento all'interno dell'opera stessa ma, semplicemente, nella sua percezione. Non si tratta di installazioni interattive in cui è necessaria la presenza di volontari per completare la scena, le cui azioni portano ad un risultato piuttosto che a un altro: ad essere coinvolta non è solo la fisicità dell'uomo ma principalmente la sua mente. E così aumenta il grado di incertezza, di complessità, in quanto nulla è necessariamente ma tutto dipende da ogni singolo fruitore anzi tutto esistete solo nello sguardo di ogni singolo fruitore: non un dipinto o una statua che in una galleria mantengono costanti le proprie caratteristiche ma un insieme di frammenti che richiedono di essere ricomposti, interpretati per risolvere l'enigma percettivo e uscire, o forse entrare, nella trappola della visione.

Il termine "interpretazione" non è casuale e sicuramente non è riferito solo ad una comprensione di segni universalmente riconoscibili ma, ancor prima di poter dare un significato all'opera d'arte, in questo caso, è necessario compiere operazioni di scelte percettive e, in un certo senso, unificare gli elementi simili e scegliere cosa appartiene allo sfondo e cosa, invece, costituisce gli elementi da collocare in primo piano.

Prima di arrivare, però, a comprendere come, nelle opere di Felice Varini, possano concretizzarsi questi meccanismi interpretativi, o meglio come questi meccanismi interpretativi debbano necessariamente essere considerati già nell'atto progettuale, è opportuno soffermare l'attenzione sul carattere illusorio di tali installazioni o, per meglio dire, sulla relatività della loro esistenza.

Per meglio comprendere tutto questo ci facciamo aiutare da pensiero filosofico di Immanuel Kant (Königsberg 1724 - 1804) che ben si presta a descrivere (per lui in generale, per noi in funzione della comprensione delle installazioni in chiave anamorfica) il rapporto tra uomo e realtà: la conoscenza.

Da Cartesio in poi, secondo il pensiero moderno, la conoscenza non con-

siste nell'apprendimento diretto della realtà ma nella percezione delle Idee che tale realtà produce nella mente umana. La conseguenza è la necessità di dimostrare la reale corrispondenza tra le Idee e le cose stesse. Kant, però, sostenendo l'impossibilità di definire la conoscenza come acquisizione di qualcosa preesistente cerca la sua giustificazione proprio all'interno dello stesso processo conoscitivo: l'oggetto della conoscenza non è un'ipotetica realtà che ad essa corrisponderebbe ma proprio ciò che si costituisce nella mente in tale atto. In questo modo, al fine di poter dare rigore e ritenere vera una determinata conoscenza, non ci si pone più il problema di ciò che è al di fuori dell'uomo ma si pone l'attenzione al soggetto stesso stabilendo le condizioni che il processo conoscitivo deve rispettare.

Nella prefazione alla seconda edizione (1787) della *Critica della ragion pura* Kant, introducendo una importante innovazione nel modo di pensare moderno, parla di *rivoluzione copernicana* per indicare il ribaltamento della prospettiva filosofica di concepire il processo conoscitivo: così come Copernico aveva messo al centro dell'Universo il Sole intorno al quale ruotano i pianeti, allo stesso modo egli pone al centro della conoscenza l'uomo e, in funzione della sua mente, ruotano gli oggetti reali.

Conoscere, quindi, non vuol dire semplicemente ricevere dati, ma unificarli elaborandoli secondo forme proprie ad ogni soggetto pensante: una sintesi tra i dati della natura forniti dai sensi e dall'attività della ragione.

«Quando Galilei fece rotolare lungo un piano inclinato le sue sfere, avendo egli stesso deciso la loro pesantezza; o quando Torricelli fece sopportare all'aria un peso, calcolato in precedenza come uguale a quello di una colonna d'acqua prestabilita; o quando, in un tempo successivo, Stahl trasformò dei metalli in calce, e quest'ultima nuovamente in metallo, sottraendo e aggiungendo loro di nuovo qualcosa - una luce si accese in tutti i ricercatori della natura. Essi compresero che la ragione arriva a vedere solo ciò che essa stessa produce secondo il proprio progetto; e compresero che essa deve avanzare con principi dei suoi giudizi, secondo leggi stabili, e deve costringere la natura a rispondere alle sue domande, senza farsi guidare soltanto da essa, come se fosse tenuta per le dande. E questo perché, in caso contrario, le osservazioni casuali che noi facessimo senza un piano prestabilito, non si connetterebbero affatto in una legge necessaria, mentre è proprio di una tale legge che la ragione va in cerca e ha bisogno. La ragione deve accostarsi alla natura, tenendo in una mano i suoi principi - secondo i quali soltanto è possibile che fenomeni concordanti valgano come delle leggi -, e nell'altra mano l'esperimento che essa ha escogitato seguendo quei principi: e questo per essere istruita alla natura, certo, ma



non come uno scolaro che stia a sentire tutto ciò che vuole il maestro, bensì come un giudice che svolga il suo ruolo, costringendo i testimoni a rispondere alle domande che egli pone loro»<sup>8</sup>.

L'affermazione "la ragione vede solo ciò che lei stessa produce secondo il proprio disegno" ci aiuta a sostenere che, nel caso di installazioni artistiche come quelle prese in esame, l'uomo avendo un ruolo attivo, deve utilizzare proprio gli strumenti che la ragione gli offre, anzi con processi automatici riesce, in virtù di tale ragione, a mettere ordine nel caos degli stimoli che riceve vedendo quello che razionalmente è stato generato.

L'obiettivo della conoscenza (sia dal punto di vista delle affermazioni filosofiche sia dal punto di vista della nostra indagine artistica) non è, quindi, la *cosa in sé* ma i fenomeni, cioè le cose in quanto si presentano a noi (dal greco *phainomai*, "apparire") e di conseguenza condizionati dal modo stesso in cui noi riusciamo a rappresentarci.

Continua così Kant: «Ora, se ammettendo che la nostra conoscenza sperimentale si regoli sugli oggetti come cosa in sé si trova che l'incondizionato non può esser pensato senza contraddizione, mentre, al contrario, se si ammette che la nostra rappresentazione delle cose, quali ci son date, non si regoli su di esse, come cose in se stesse, ma piuttosto che questi oggetti, come fenomeni, si regolino sul nostro modo di rappresentarci [si trova che] la contraddizione scompare, e che perciò l'incondizionato non deve trovarsi nelle cose in quanto noi le conosciamo (esse ci son date), ma nelle cose in quanto noi non le conosciamo, come cose in sé, ciò che noi abbiamo ammesso prima, soltanto in via di tentativo si vede che è ben fondato»<sup>9</sup>.

Abbiamo ammesso in questo modo l'esistenza (ontologicamente intesa) di una realtà le cui chiavi di lettura appartengono alla mente per due motivi: da una parte i principi razionali che ne consentono la determinazione e da un'altra l'interpretazione, sempre razionale, che il fruitore deve necessariamente attuare al fine di costruirsi quel mondo esterno che, seppur già presente, senza il suo sguardo (per Kant solo mentale, per noi anche ottico) non avrebbe alcun interesse.

Questa *rivoluzione copernicana*, però, non ci deve portare a pensare che tutto dipenda da ogni singolo individuo in maniera autonoma e diversa ma come potrebbe essere per gli altri; la conseguenza sarebbe (per noi) l'impossibilità di progettare installazioni comprensibili da tutti allo stesso modo: bisogna invece tenere in considerazione che, nel processo interpretativo, la mente opera attraverso *forme a priori* (universali e non derivanti dal di fuori del soggetto) che consentono di emettere i giudizi e, quindi,

conoscere. Partire da queste forme, da questi principi razionali, aiuta a determinare quelle gerarchie che consentiranno una corretta percezione e, di conseguenza, una altrettanto corretta interpretazione.

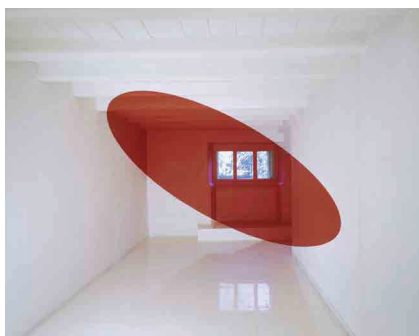
Se, come abbiamo detto, la mente vede solo quello che sa rappresentare, diventa indispensabile spostare l'attenzione verso questa capacità rappresentativa e, cioè, verso le modalità con cui essa raggruppa tutti i dati che contemporaneamente gli giungono dalla vista e mette ordine scegliendo di vedere una cosa piuttosto che un'altra.

Come può, un osservatore, vedere e credere che esistano cerchi fluttuanti nel vuoto o linee rette che si sovrappongono a paesaggi complessi? Come, da uno svariato numero di frammenti liberamente disposti nelle tre dimensioni e, ovviamente, distanti l'uno dall'altro, si riesca a vedere una forma chiara, perfetta e, soprattutto, riconoscibile? Come si riesce a decidere che un frammento debba passare in primo piano o che debba appartenere a una determinata figura e non all'architettura che mette a disposizione le sue superfici?

Kant ci aiuta ad affermare che tali forme esistono proprio perché appartengono alla mente dell'uomo, che è essa a fare le scelte conoscitive e che possiamo quasi trascurare le *cose in sé* ed accontentarci della realtà che noi stessi costruiamo.

Ma se vogliamo fare un passo avanti, per leggere in maniera scientifica le opere di Varini, non possiamo fermarci a parlare solo delle *forme a priori* ma dobbiamo ricercare in quei principi di unificazione figurale teorizzati dalla *Gestaltpsychologie* di cui abbiamo già parlato<sup>10</sup> la chiave di lettura e la spiegazione a quello che Kant dice essere "il nostro modo di rappresentarci i fenomeni". Il risultato è la comprensione delle modalità in cui possa avvenire il passaggio dalla moltitudine dei frammenti all'unità dell'immagine percepita annullando ogni distanza tra i piani su cui sono disegnati i segni colorati portando le diverse parti su un medesimo piano percettivo virtuale che a sua volta si distacca dallo sfondo. E' il passaggio dalla tridimensionalità della realtà alla percezione della bidimensionale di qualcosa che evidentemente bidimensionale non è. Ed ecco che l'architettura, o la città, o il paesaggio ritornano ad essere quello che erano inizialmente per l'artista: un'immagine piana; l'unica differenza è che nella percezione il supporto non è più una fotografia ma resta lì, reale ed illusoria allo stesso tempo.

Il primo elemento, comune a tutte le installazioni, di qualsiasi tipologia siano, è il colore: pieno, corposo, deciso, senza alcuna sfumatura ma soprattutto unico (per ogni forma): il soggetto percipiente riconosce immediata-



mente qual è la figura e quale lo sfondo proprio per la netta predominanza del rosso, del giallo, del blu, del bianco o del nero che si contrappongono con facilità ai colori del contesto, ben armonizzati e quasi silenti. L'utilizzo dei colori primari che non si adattano con facilità né ai normali giochi di chiaroscuro né alle ombre (che poco contribuiscono a celarli), entrano in contrasto con la scena circostante e aiutano ad annullare la percezione delle distanze relative tra i singoli elementi portando tutto sullo stesso piano, oltre a contribuire all'unificazione figurale per somiglianza. L'assenza di alcun tipo di sfumatura, la "compattezza" delle tonalità scelte, facilitano, inoltre, l'annullamento percettivo della curvatura o della diversa inclinazione delle superfici oggetto dell'intervento a vantaggio dell'amplificazione dell'effetto visivo di elementi piani senza alcuno spessore, pure tracce, come le pennellate del pittore sulla tela.

Il colore, quindi, consente di innescare un sistema di riconoscimento per *somiglianza* in cui, nonostante nella realtà gli interventi di Varini non siano veri e propri oggetti ma "prendano in prestito" le stesse superfici architettoniche, affinché tali parti possano distinguersi dalle altre hanno bisogno proprio di una qualche caratteristica che le accomuni. E così se, ad esempio, consideriamo piccoli interventi come *Huit rectangles* (fig. 4.35) realizzato al Musée des Beaux-Arts di Arras (Francia) ci rendiamo conto che la materia di cui è costituita l'immagine è sempre la medesima sia per gli otto rettangoli sia per quello che diventa sfondo: sono le superfici verticali e le volte dell'ambiente del museo; ma nonostante questa consapevolezza, per la forza espressiva delle macchie di colore rosso tendiamo, naturalmente, a distinguere queste dalle stesse superfici che altro non sono che la loro stessa continuazione. Se poi consideriamo che, osservate dal corretto punto di vista, esse sembrano ricomporre forme elementari facilmente riconoscibili come i rettangoli, la nostra mente riesce ancor meglio ad unificarle nella medesima unità figurale e, così, apparirà dinanzi ai nostri occhi una scacchiera rossa trasparente che lascia intravedere l'ambiente voltato a cui



essa si sovrappone. E' un po' come se per un istante si riuscisse a non tener conto delle problematiche concrete e razionali su cui spesso riflettiamo quando osserviamo il mondo: qual è la reale natura di tali rettangoli? Quale la loro collocazione nello spazio? E la materia di cui sono costituiti? L'effetto illusorio è tale che ci accontentiamo di ritenere che quella sia una realtà, trascurando ogni altro ragionamento perché la mente, a suo modo, ha dato delle risposte; attraverso gli indizi forniti dai sensi è riuscita a ricomporre un'immagine, la più semplice e immediata, secondo schemi innati e quindi universali, e, dunque, può placare ogni altra investigazione. Sempre solo per un istante, la mente riesce così a concepire l'esistenza, nello spazio, della bidimensionalità anzi la possibilità che la stessa tridimensionalità rinunci ad esprimere la profondità a vantaggio di figure piane, senza spessore, come quelle che si concepiscono nelle rappresentazioni sui fogli da disegno.

Solo questo però non potrebbe bastare (così come ogni altro fattore che andiamo a descrivere ha maggior peso se considerato nella sua relazione con gli altri). In una città (come in un qualsiasi scenario) esistono molti elementi del medesimo colore che vengono colti contemporaneamente ma quasi mai vengono considerati come il medesimo oggetto e soprattutto molto raramente perdono le loro caratteristiche di tridimensionalità a vantaggio di un'immagine piana come avviene nelle opere di Varini. Analizzare, però, i diversi elementi che contribuiscono alla buona riuscita singolarmente ci aiuta nella chiarezza espositiva ma, ovviamente, non vuole essere l'esaltazione indipendente di una caratteristica piuttosto che di un'altra.

Per continuare questa indagine ci facciamo aiutare dalle stesse opere realizzate cercando di comprendere per ognuna di esse quali sono le forze che entrano in gioco e che riescono ad equilibrare il contrasto, voluto, tra un lavoro che interviene nella spazialità dei luoghi e l'annullamento dimensionale necessario per restituire la forma corretta (senza l'ausilio di apparecchiature fotografiche ma direttamente nella mente dell'osservatore).

L'opera *Un ligne, cinq droites, six points, orange* (figg. 4.39) realizzata nel 2002 a Neuchâtel in Svizzera già nel titolo evidenzia l'importanza assunta dal fattore di unificazione figurale definito *direzione* o *buona continuazione*: una (ed una sola, unica) linea, in cui ogni frammento appare come la continuazione di quello ad esso precedente e si lega immediatamente a quello seguente e, punto dopo punto, in maniera del tutto automatico, è come se non esistesse alcuna interruzione; non importa se una parte è più lontana di un'altra, se nella realtà sono solo frammenti spazialmente indipendenti, ciò che influenza maggiormente la visione è il naturale fluire di quella che

4.35 - F. Varini, *Huit rectangles*, Arras (2007).

4.36 - F. Varini, *Deux carrés pour quatre triangles*, Parigi (2012).

4.37 - F. Varini, *Ellisse rossa piena per la finestra*, Roma (1995).

4.38 - F. Varini, *Double triangle bleu*, Friedberg (2001).

4.39 - F. Varini, *Un ligne, cinq droites, six points, orange*, Neuchâtel (2002).



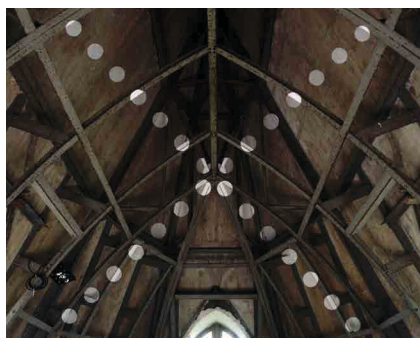


deve apparire come una linea, un unico segno grafico come quello che si potrebbe tracciare senza alzare la matita dal foglio. I cambiamenti di direzione che costituiscono i *cinque segmenti* sono talmente decisi che non influenzano la continuità dell'immagine anzi, se considerati singolarmente, per la loro linearità aiutano maggiormente a definire la forza della forma. Ovviamente stiamo parlando di principi solitamente utilizzati per la lettura di immagini già bidimensionali ma che, nel nostro caso, invece, ci aiutano a rendere bidimensionali elementi che nella realtà non lo sono. Forse, però, non è scontato sottolineare che a rendere possibile questo, ovvero a rendere possibile l'applicazione di questi principi, è il sapiente utilizzo delle regole geometriche della prospettiva lineare conica che consentono di far percepire della stessa dimensione oggetti posti su piani differenti. Se così non fosse avremmo tante strisce di larghezza non costante che sicuramente non potrebbero sembrare appartenere alla medesima figura. Per il momento diamo per scontate tali problematiche geometriche, dato che Varini le risolve con la proiezione luminosa dell'immagine piana, riservandoci di affrontarle nei prossimi capitoli e concentrandoci, ora, solo sui problemi percettivi.

Proprio perché nella nostra mente è logico, data la forte continuità per similitudine cromatica nonché per l'illusoria prosecuzione formale, considerare tutti i frammenti come un unico oggetto, diventa consequenziale immaginare, prima che intervengano altri fattori a distogliere l'attenzione, l'esistenza di quel piano fittizio che dovrebbe contenere l'immagine piana. Se, guardando l'installazione, si riescono a riconoscere la *linea* e i *cinque segmenti* è anche perché interviene il principio della *pregnanza*: Felice Varini, tranne che in alcune opere iniziali, come già osservato, decide solitamente di rappresentare elementi fortemente riconoscibili, forme pure, che tendono alla perfezione, che, nella loro unità, non hanno bisogno di alcuna ricerca interpretativa. Non sono dipinti figurativi ma enti regolari, semplici, che già appartengono all'immaginario collettivo, liberi da ogni sogget-

4.40 - F. Varini, *Une et une... deux*, Véz (1999).

4.41 - F. Varini, *Up-down*, New York (1997).







tività e, quindi, immediati. La conseguenza è la facilità del distacco percettivo dallo sfondo che per un istante perde tutto il suo dinamismo e lascia massimo spazio espressivo alla bidimensionalità apparente di linee, circonferenze o quadrati.

A Saint Etienne, in Francia, in *Entre ciel et terre. 2005* (fig. 4.42) dieci circonferenze blu si impongono nello scenario urbano utilizzando tutte le superfici, comprese statue e segnali stradali, che si frappongono proprio tra il cielo e la terra: viene utilizzato ogni pieno interrompendo, ovviamente, la rappresentazione, quando il vuoto del cielo non offre alcun elemento concreto di supporto. Nonostante tali interruzioni, però, l'osservatore distingue, ugualmente le circonferenze perché, dopo essersi lasciato illudere ed aver percepito gli archi, mentalmente è in grado di immaginare le parti mancanti e completare le figure nella loro totalità. Forme *chiuse*, quindi, che inducono l'osservatore ad isolarle dal contesto, a considerarle unità a sé stanti e quindi a riconoscerle. La loro forma perfetta, in questo caso più che mai, ne semplifica l'individuazione e annulla ogni distrazione eventualmente derivabile dalla complessità dello scenario cittadino in cui si è inseriti. Non importa se un frammento si trova molto vicino al fruitore, dietro ad un segnale stradale e quello percepito come successivo appartiene alla facciata di un edificio molto distante: la mente umana automaticamente tende a chiudere le parti simili, ad unirle l'una all'altra trascurando, quasi, le informazioni sulle distanze o sulla reale appartenenza di una striscia di colore ad una costruzione piuttosto che a un'altra.

Ovviamente dobbiamo sottolineare, che, se questo tipo di analisi viene effettuata sulle immagini fotografiche che testimoniano le reali installazioni,



4.42 - F. Varini, *Entre ciel et terre. 2005*, Saint Etienne (2005).

4.43 - F. Varini, *Sept couronnes excentriques*, Le Château d'Olonne (2006).

anche a seguito di un'osservazione attenta e continua, l'effetto illusorio persiste nel tempo, anzi affascina sempre più man mano che si scopre la reale sostanza dell'opera. Nella percezione diretta la situazione è sicuramente più complessa poiché gli stimoli che, attraverso gli occhi, e non solo, giungono alla mente sono molti e solo la loro combinazione ponderata porta alla genesi dell'immagine mentale: basta pensare alla disparità binoculare piuttosto che all'esperienza diretta che si può aver avuto: aver già camminato tra i palazzi e aver già avuto modo di conoscere le singole strisce di colore nella loro indipendenza sicuramente crea un precedente mentale, un pacchetto di informazioni che, nel tentativo successivo di decifrare le forme, fornisce dati che potrebbero ostacolare l'illusione della bidimensionalità. Quindi vanno considerati due fattori: da una parte una nostra convenzione che ci aiuta in questa fase di analisi, ovvero la possibilità di isolare l'istante della visione in cui la posizione dell'osservatore coincide perfettamente con il punto della proiezione; da un'altra la necessità, in fase progettuale, di dare importanza proprio a questi principi di unificazione figurale in modo che possano, in fase di fruizione, contribuire a vincolare in maniera corretta i ragionamenti mentali tenendoli vicini all'idea che l'artista vuole mettere in scena.

#### 4.5 Geometrie astratte per una interpretazione architettonica

Abbiamo più volte parlato del particolare gioco che si instaura, nelle opere di Felice Varini, tra i segni che vengono proiettati e gli elementi architettonici piuttosto che i brani di città, scelti per ospitare tali strisce di colore. Il risultato è la contrapposizione percettiva tra figura e sfondo, enfatizzata dall'utilizzo di figure geometriche pure, che in ogni caso è ciò che più di tutto sorprende e attira l'attenzione dell'osservatore. Spesso, o quasi sempre, il lavoro di Felice Varini non è una pura, seppur bella, esercitazione stilistica, un'esaltazione di elevate capacità grafico-geometriche che già di per sé costituirebbero motivo di interesse; egli compie un importante passo in avanti dal punto di vista della ricerca e del concepimento concettuale: quello che obiettivamente abbiamo chiamato sfondo e che concretamente è necessario in qualità di sostegno fisico, artisticamente diventa (e questo è il passaggio da *capriccio prospettico* ad opera d'arte) spunto progettuale: non una tela bianca su cui dipingere qualsiasi cosa ma oggetto di ispirazione con cui dialogare e in cui trovare particolari elementi da mettere in evidenza magari rimarcandone i contorni con spesse linee o con campiture

4.44 - F. Varini, *Trois disques, deux pleins un vide*, Lugano (2011).

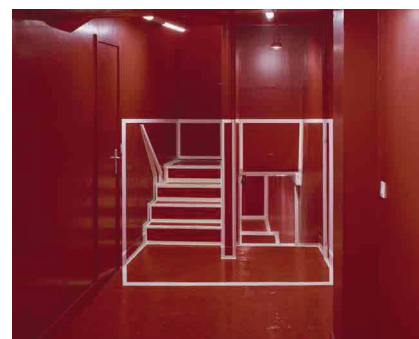


di colore. E così le circonferenze non fluttuano invano nello spazio ma si “attaccano” a determinati scorci diventando limite tra interno ed esterno: una nuova, anche se temporanea, campitura di colore pieno e corposo che attenua i giochi di chiaroscuro prodotto da luci e ombre reali, aumentando così il contrasto con il resto dell’architettura che rimane immutata nella sua spazialità che sembra essere interrotta dalla rappresentazione piana di una sua parte.

Uno dei primi esempi in cui si mette in pratica questo principio è la serie chiamata *Terrasse* (fig. 4.45): interventi realizzati a Villa Arson a Nizza nel 1988 in cui Varini sceglie, nello stesso luogo, quattro dettagli, angoli, intersezioni tra superfici ortogonali, piani distanti tra loro, tutti contenuti virtualmente in un cerchio rosso (ovviamente illusorio) al cui interno uno sfondo bianco lascia in evidenza linee, anch’esse rosse, che sono (o forse rappresentano?) gli spigoli di quei dettagli architettonici che sono stati scelti per raccontare qualcosa. Qui il contrasto tra le dimensioni non esiste solo in qualcosa che sta oltre l’architettura ma è essa stessa che si divide in due parti: quella vera, tridimensionale e concreta, e quella che, grazie all’intervento artistico, si trasforma in rappresentazione bidimensionale di se stessa, come un piccolo scorcio prospettico fatto su un foglio bianco, o il ricalco di una fotografia per ricordare o evidenziare qualcosa.

Altre volte, però, il disegno ha un valore ancora più attivo perché aggiunge informazioni, mette in mostra dettagli che altrimenti sarebbero nascosti, riprogettando, quasi, lo spazio, ampliando la visione e invertendo il valore del pieno e del vuoto, tentando di annullare la presenza di superfici e lasciando spazio a ciò che esse celano.

Questa metodologia artistico-progettuale, principalmente utilizzata nei primi anni della sua produttiva attività, è particolarmente esplicita nell’opera *Port d’Austerlitz*, n°2 del 1985 (fig. 4.47) in cui, oltre a rimarcare, con il suo tratto distivo rosso, i contorni dell’apertura e degli elementi che attraverso di essa è possibile vedere, Felice Varini continua, sulla superficie della parete verticale, il disegno a cui essi appartengono, rappresentando prospetticamente l’ambiente adiacente al luogo di osservazione nei suoi tratti principali. Altro non è che l’applicazione nello spazio reale delle operazioni grafiche alla base della prospettiva lineare conica con due sostanziali differenze: da una parte la riproposizione del *velo albertiano*, tipicamente considerato come un piano trasparente e immateriale, alla superficie corporea di una parete divisoria e da un’altra l’inclinazione di tale superficie rispetto al *quadro*<sup>11</sup> ci consente di parlare di *anamorfosi* e non solo di *rappresentazione prospettica*.



4.45 - F. Varini, *Terrasse n°1*, Nizza (1988).

4.46 - F. Varini, *30-32, rue de Lappe n°1*, Parigi (1986).

4.47 - F. Varini, *Port d’Austerlitz, n°2*, Parigi (1985).

#### 4.6 Il dinamismo necessario: installazioni a 360°

Se volessimo catalogare le installazioni che nel tempo Felice Varini ha realizzato in diverse parti del mondo, nonostante rappresentino solo un numero limitato di opere, non si può non citare quelle così dette *installazioni a 360°*: l'architettura, come al solito, resta immobile ma, a differenza dell'usuale fruizione delle sue messe in scena, l'osservatore deve occupare una posizione ben determinata e, per ricomporre l'immagine, deve ruotare su stesso; così potrà avere la percezione (di solito) di questi fili rossi continui, come una presenza costante, un anello virtuale che mantiene ancorate a sé le superfici architettoniche.

Una radicale inversione: se usualmente le installazioni anamorfiche richiedono, seppur inserite nello spazio, un annullamento, almeno percettivo, della terza dimensione per mezzo dell'immobilizzazione istantaneo dello sguardo, in queste sperimentazioni lo sguardo deve impossessarsi proprio di tutto il contesto che lo circonda, deve fruire visivamente della spazialità, guardarsi intorno, in un atto dinamico e consapevole. Non vi è più la voglia di annullare la terza dimensione a vantaggio di immagini piane, ma il principale effetto illusorio è la continuità di questo elemento che, nella realtà, è comunque frammentato come sempre accade (perché richiesto dall'interazione tra proiezioni geometriche e ambienti architettonici) nelle sue installazioni.

Non una vera e propria figura, che acquista la sua completezza, che impone la sua forza per emergere dallo sfondo, ma un segno, un legame che porta con sé proprio quello sfondo altrimenti silente.

Le prime due sperimentazioni di questo genere sono del 1989, *Parallèle rouge n°1 en 360°* e *360° Rouge n°2*, realizzate rispettivamente al Musée d'Art Moderne della ville de Paris a Parigi e al Museum Fridericianum di Kassel (Germania). L'obiettivo è pressoché analogo, l'unica variazione è l'utilizzo di una o due strisce rosse, comunque parallele al piano del pavimento.

La concezione di queste tipologie di interventi ricorda quegli spettacoli che dalla fine del Settecento venivano realizzati come intrattenimento popolare chiamati *panorami*. Si trattava di allestimenti in ambienti circolari sulle cui superfici laterali venivano rappresentate, solitamente, vedute di città o comunque scenari a 360°, al fine di ampliare l'effetto di realismo e indurre l'osservatore a credere di trovarsi al centro di un ambiente reale, potendo fruire, in funzione della rotazione intorno a se stesso, dei molteplici sguardi che egli stesso decide di orientare. Era un modo per porre al centro della scena l'osservatore, annullando, per quanto possibile, la di-





stanza tra soggetto e oggetto e, soprattutto, consentendogli, in un certo senso, di diventare parte attiva, di occupare una reale posizione e osservare lo spettacolo stando al suo interno.

Ovviamente le installazioni di Varini sono molto più astratte e differentemente concepite: ciò che si vede ruotando intorno ad un asse verticale virtuale non è né la riproduzione né la rappresentazione di ambientazioni altrove esistenti ma è la stessa realtà, è quello stesso luogo in cui ci si trova, che circonda l'osservatore, diventando quasi rappresentazione di se stesso. Gli unici elementi nuovi sono i frammenti rossi che, quando si ricompongono nella mente di guarda, attraverso il suo sguardo, diventano filo conduttore dell'osservazione: come una guida, sono essi stessi, ad involgiare il movimento facendo scoprire l'apparente continuità e richiudendo il cerchio dello spazio.

In tutte le opere dell'artista franco-svizzero è possibile, come abbiamo già osservato, camminare tra i segni di colore per la loro integrazione in ambientazioni urbane o architettoniche ed è come se esistessero due momenti, volendo anche indipendenti tra loro, della fruizione: quello in cui si è a contatto diretto con la materia artistica, in cui i frammenti non raccontano altro che la loro presenza quasi casuale, in cui vista e tatto possono agire contemporaneamente grazie alla possibilità essere dentro l'installazione e quello in cui solo la vista può, e deve, agire, quando, ormai, è stato necessario allontanarsi per poter guardare al di là, oltre la propria posizione fisica. Nei  $360^\circ$ , invece, queste due fasi coincidono: la corretta visione si può avere solo se ci si colloca all'interno dell'opera stessa, la visione non va al di là, verso un altro luogo ma resta consapevole del proprio essere *hic et nunc*.

4.48 - F. Varini, *Entre 90° et 180° diagonale rouge n°1*, Carquefou (2002).

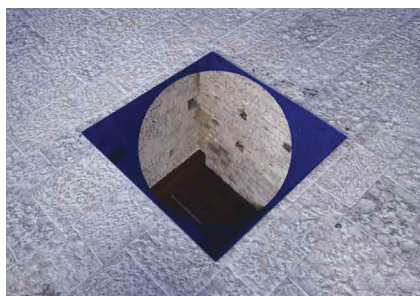
#### 4.7 Realtà e immagine: la riflessione negli specchi

Non solo installazioni in cui è necessario lo sguardo diretto verso la realtà, verso quelle strisce di colori primari, ma anche opere in cui bisogna quasi

4.49 - F. Varini, *Huit cercles excentriques via la table basse*, Mouans-Sartoux (2005).







4.50 - 4.52 - F. Varini, *Miroir au sol au quatre disques en réserve*, Montélimar (2003).

voltare le spalle ai frammenti per osservare la tridimensionalità nella sua riflessione in specchi piani o curvi opportunamente collocati nello spazio. E così il fruitore, anche in questo caso, è costretto a muoversi, liberamente, alla ricerca dell'unico punto di vista che consente di vedere la ricomposizione delle forme pure di Varini che assumo coerenza in un'immagine riflessa e, spostando lo sguardo verso l'ambiente circostante, restano frammentate e confuse.

A volte, in maniera ancora più complessa, ma ottenendo un maggiore dinamismo della fruizione, in un unico ambiente egli unisce diversi gruppi di segni in modo tale da ottenere diverse immagini nel medesimo specchio man mano che l'osservatore si sposta da un punto privilegiato ad un altro. Ad esempio nel 2003 a Montélimar (Château des Adhémar) in Francia realizza l'installazione *Miroir au sol au quatre disques en réserve* (figg. 4.50 - 4.52) collocando uno specchio piano orizzontale sul pavimento di un ambiente del castello e dipingendo le quattro pareti con il colore blu. Solo negli angoli, delimitate da archi di ellisse, vengono lasciate senza alcuna sovrapposizione cromatica alcune parti delle superfici oggetto di intervento. Spostandosi nella sala e disponendosi in corrispondenza dei quattro punti di vista principali, nello specchio, si ricompone, di volta in volta, l'immagine di una circonferenza inscritta nel quadrato costituito dallo specchio stesso. A differenza dell'usuale modo di lavorare con le figure geometriche del nostro artista, in questo caso non vengono rappresentati solo i contorni di ciò che si vuole che appaia, ma il colore è attribuito a quello che diventa sfondo facendo, così, riconoscere la circonferenza per sottrazione. Se nello spazio reale c'è stata una sovrapposizione della vernice alle superfici architettoniche, nella riflessione, e nella conseguente percezione finale, è come se, invece, per ottenere l'immagine, fosse stata sottratta materia lasciando vedere al di sotto di quell'illusorio velo blu che copre i reali elementi presenti.

Installazioni, quindi, in cui il gioco tra annullamento e disvelamento delle tre dimensioni diventa sempre più accentuato ma a vantaggio di una più

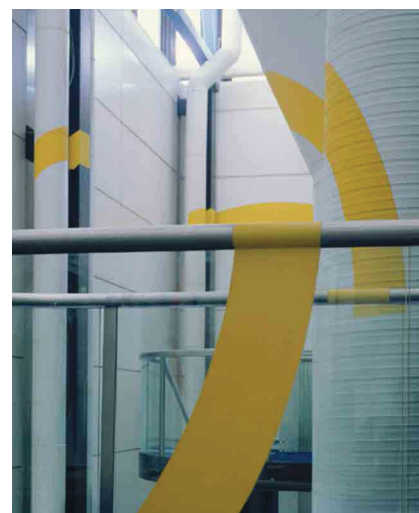
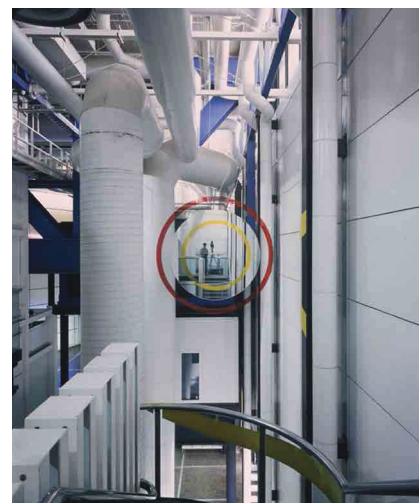
4.53 - 4.55 - F. Varini, *Espace nord-ouest 1985-1989*, Parigi (1989).

immediata lettura bidimensionale. Lo specchio, riflettendo tutto ciò che è nello spazio, trasforma direttamente l'architettura nella sua rappresentazione bidimensionale annullandone la profondità, lasciando, però, maggiore espressione alla ricomposizione dei segni che ad esso si sovrappongono. Dal punto di vista percettivo si annullano tutte le incertezze che invece sono presenti nella visione diretta di elementi differentemente disposti nello spazio come il contributo della visione binoculare, o degli altri indizi fisiologici di profondità (cioè dipendenti dalla conformazione stessa dell'occhio umano) i quali forniscono informazioni al cervello il merito alla distanza a cui si trovano gli oggetti osservati a svantaggio di una buona illusione di ricomposizione figurale. Nelle installazioni catottriche questo non può accadere poiché non è lo sguardo a portare tutto sullo stesso piano (quello della retina<sup>12</sup>) ma già nella scena è lo specchio a rappresentare la realtà su un'unica superficie. La conseguenza è un effetto illusorio più immediato, come se già esistesse proprio nello specchio e l'architettura diventa più che mai sfondo, sempre più indifferente, secondario, apparentemente inutile a vantaggio della corretta percezione della bidimensionalità delle figure geometriche.

In realtà, però, analizzando le diverse opere realizzate dall'artista franco-svizzero, non sempre si mette in atto questo meccanismo di "indifferenza" all'architettura ma, in alcuni lavori, si instaura un forte dialogo tra immagine direttamente percepita e immagine riflessa.

E' il caso di *Espace nord-ouest 1985-1989* (figg. 4.53 - 4.55) alla Cité des sciences et de l'industrie a Parigi in cui, dal punto di vista privilegiato, si ricompongono due circonferenze concentriche, una rossa e una gialla. La circonferenza rossa è proiettata sulle differenti superfici, prevalentemente cilindriche, che si trovano di fronte alla posizione dell'osservatore in modo da essere percepita dalla visione diretta; i frammenti di quella gialla possono restituire la vera forma solo nella loro riflessione nello specchio circolare posto al centro della scena.

E il limite dello specchio non è mai casuale. In *Miroir au sol au quatre disques en réserve* esso rappresenta l'esatto contenitore della forma, il quadrato i cui lati diventano perfettamente tangenti alla circonferenza e grazie a questa correlazione geometrica rientra anch'esso nell'opera stessa, non viene percepito come oggetto estraneo o semplicemente come strumento indifferente ma partecipa della composizione finale. Nella seconda opera citata, invece, esso ha la stessa forma dei segni colorati, è la terza circonferenza concentrica i cui bordi sono, nella percezione, equidistanti dalle altre due contribuendo, in questo modo, ad equilibrare la visione



4.56 - 4.57 - F. Varini, *Eglise des Jésuites*, Sion (1985).

4.58 - 4.61 - F. Varini, *Octogone au carré*, Montélimar (2003).

4.62 - 4.63 - F. Varini, *Domaine de Kerguebennec. Face A et B*, Bignan (1988).

dell'installazione. Un doppio gioco simultaneo tenuto insieme solo dallo sguardo dell'osservatore in cui spazio reale e immagine riflessa si uniscono per formare una nuova scena, del tutto illusoria che esiste solo il tempo di uno scatto fotografico o di una fugace occhiata e poi tutto ritorna al suo posto. In quell'istante, però, una circonferenza dipende dall'altra, un'unica immagine nonostante, nella realtà, i frammenti dell'una si contrappongono ai frammenti dell'altra: questo è il gioco dello specchio che consente il ribaltamento della visione, riportando in scena elementi che altrimenti resterebbero celati. E proprio l'unione di ciò che si vede direttamente e di ciò che, altrimenti, non si potrebbe vedere innesca un meccanismo di continua rincorsa tra vero e falso, tra essere e apparire, che arricchisce maggiormente queste opere di Felice Varini.

#### 4.8 Realtà e rappresentazione: la fotografia



Nel 1985 per la prima volta Felice Varini non lavora soltanto con figure rigorosamente geometriche e in forte contrasto percettivo con il contesto in cui esse sono inserite ma mette in atto un particolare dialogo tra la realtà e la sua rappresentazione introducendo un nuovo strumento compositivo: la fotografia.

Se in molti casi, in interventi di tipo anamorfico, la fotografia è il risultato, il punto di arrivo che, annullando le difficoltà della visione diretta, consente la perfetta restituzione della forma portando ogni elemento sullo stesso piano, in queste personalissime applicazioni, il Nostro riporta l'immagine fotografica proprio dove essa è stata scattata riproducendola in grande scala al fine di poterla reinserire proprio nello stesso contesto che essa rappresenta.

L'osservatore, collocandosi come sempre in un punto di vista correttamente determinato, trova dinanzi a sé lo spazio reale e, in parte ad esso sovrapposto, l'immagine fotografica di ciò che il pannello (o i pannelli, come vedremo) su cui è applicata cela al suo sguardo. La percezione, quindi, senza soluzione di continuità, resta illusoriamente immutata in un passaggio, più o meno consapevole, tra ciò che realmente esiste ed evidentemente vive il suo stato di mutevolezza nel tempo che passa e ciò che è solo la cristallizzazione di un attimo (ovviamente passato) in uno scatto fotografico. Nell'*Eglise des Jésuites* (figg. 4.56 e 4.57) a Sion in Svizzera otto pannelli piani liberamente<sup>13</sup> disposti nello spazio sono la frammentazione di un'unica fotografia di una parte della chiesa, quella da essi nascosta, ma che





continua comunque ad essere presente alla vista del fruitore anche se solo come rappresentazione.

In maniera analoga (figg. 4.58 - 4.61) nell'opera del 2003 *Octagone au carré* (Chateau des Adhémar, Montélimar), Varini mette in scena la ricomposizione dell'immagine di una parte della sala del castello francese. Una sovrapposizione tra la concretezza architettonica dinamica, in una continua evoluzione dovuta al passare del tempo, e una sua visione statica che solo per un istante si sostituisce al vero.

Se le forme architettoniche risentono, nel brevissimo periodo (i pochi minuti in cui un fruitore resta ad osservare) in maniera assolutamente impercettibile il trascorrere del tempo a tal punto da poter essere considerate eterne, la luce, nel suo interagire con le superfici, rende manifesto il fluire del tempo (istante per istante) ed enfatizza la differenza tra spazio reale e sovrapposizioni fittizie. Le ombre e i tagli di luce prodotti sul pavimento dalle finestre continuano ciclicamente la loro trasformazione dovuta al moto apparente del sole<sup>14</sup> mentre sull'immagine fotografica è stata fissata una sola delle possibili configurazioni. Quindi la perfetta coincidenza potrebbe verificarsi solo nel medesimo giorno e nella medesima ora in cui è stata scattata la fotografia ma ovviamente non può essere negli obiettivi di un'installazione artistica un'illusione esasperata a tal punto anzi, proprio questa parziale disparità tra architettura e fotografia può indurci a riflettere su quali potrebbero essere i limiti, o forse è meglio definirle le caratteristiche, della rappresentazione.

Non solo interni e non sempre frammentazioni, anche immagini inserite in un contesto più vasto che cercano il loro dialogo con il paesaggio circostante.

In *Domaine de Kerguehenec. Face A et B* (figg. 4.62 e 4.63) a Bignan (Francia) un unico pannello verticale collocato in corrispondenza del cancello d'ingresso al complesso monumentale, oggi centro d'arte contemporanea, con la rappresentazione fotografica dell'edificio, guardando verso l'inter-



4.64 - F. Varini, *Quatre vues*, Italia (appartamento provato) (1991).



no, e, sulla faccia opposta, del viale d'accesso. La struttura imponente del cancello fa da cornice a queste due immagini fotografiche che perfettamente si integrano con la realtà ad esse retrostanti quasi enfatizzando ed invogliando ad osservare qualcosa che altrimenti sarebbe potuto risultare irrilevante. Solo il cambiamento cromatico, dalla naturale colorazione della realtà all'effetto in bianco e nero della fotografia, rende evidente l'effetto illusorio. E in questo modo riescono a dialogare la rappresentazione esplicita, al limite del realismo esasperato, e una nuova lettura dell'architettura e del paesaggio che si genera dalla compresenza di uno spazio, contemporaneamente oggetto della rappresentazione e luogo della messa in scena, e delle sue molteplici frammentazioni.



## Note

<sup>1</sup> <http://www.varini.org/>

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Cfr. fig. 3.6 della presente ricerca.

<sup>4</sup> E' opportuno, anche se forse banale, sottolineare che il termine "semplice" non vuole essere né un giudizio di valore né un tentativo di sminuire il grande lavoro di un artista, anzi a tal proposito ricordiamo le parole dello scultore rumeno Constantin Brâncuși (Peștișani 1876 – Parigi 1957) che affermava: «La semplicità nell'arte è, in generale, una complessità risolta».

<sup>5</sup> C. Granja, *Felice Varini encercle Asnières et Gennevilliers*, in "Libération", 28 maggio 2012.

«Ce qui m'intéresse, c'est de travailler dans les lieux inenvisageables. Jusqu'où la complexité d'un lieu peut-elle permettre à une œuvre de s'exprimer? Plus l'espace est complexe, plus c'est excitant».

<sup>6</sup> Cfr. R. Mazzola, *Bellinghona 2001: the inclusion of Castelgrande, Montebello, Sasso Corbaro and the walls in the UNESCO World Heritage list with the contribution of Felice Varini and illustrated with photographs by Pino Brioschi, Pino Musi, Jordi Bernado and André Morin*, GCE, Mendrisio 2010.

<sup>7</sup> Secondo Micheal Heizer, «I musei e le collezioni sono stracolmi, i pavimenti stanno per cedere, ma lo spazio reale esiste».

<sup>8</sup> I. Kant, *Critica della ragion pura*, a cura di C. Esposito, Bompiani, Milano 2004, p. 31.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 39.

<sup>10</sup> Cfr. capitolo secondo della presente ricerca.

<sup>11</sup> Per *quadro*, in termini geometrici, si intende quel piano fittizio (verticale o inclinato) che nel metodo della prospettiva lineare conica costituisce il luogo della rappresentazione. Esso è ortogonale al raggio visuale principale (o viceversa). Per ulteriori precisazioni, si rimanda al capito dedicato alle operazioni geometriche.

<sup>12</sup> Si ricorda che parliamo di *piano* descrivendo la retina dell'occhio e non di superficie curva per una approssimazione resa lecita dalla predominanza che il cervello ha nella fase di interpretazione delle immagini retiniche. Di questo si è fatto cenno nel capitolo dedicato alla percezione.

<sup>13</sup> Dal punto di vista compositivo e non geometrico.

<sup>14</sup> Nella concretezza reale lo "spostarsi" delle ombra è dovuto al moto della terra intorno al sole ma poiché stiamo conducendo un'analisi tutta incentrata su ciò che l'uomo percepisce in cui egli stesso rappresenta il "punto zero" di un sistema di riferimento relativo, possiamo parlare di moto apparente del sole in una semplificazione geometrica scientificamente valida.



## Georges Rousse

### 5.1 Introduzione

Georges Rousse, artista francese, nasce nel 1947 a Parigi, dove attualmente vive e lavora. Inizialmente frequenta la scuola di medicina di Nizza ma, da quando incontra la macchina fotografica, si apre la sua strada nel panorama artistico internazionale che continua ancora oggi a tal punto da essere rappresentato nelle più importanti gallerie di tutto il mondo.

Descrivere, o forse ingabbiare, il suo lavoro con una sola definizione è impossibile ma, soprattutto, riduttivo. Egli può essere considerato architetto, scultore, pittore e fotografo; e se questo potrebbe non suscitare alcuna meraviglia, la cosa che rende unica la sua arte è la particolare interazione che egli mette in atto tra queste diverse sfaccettature espressive. Come un architetto progetta nuovi spazi (seppur virtuali) intervenendo e modificando quelli già esistenti; come uno scultore inserisce, al loro interno, al centro della scena, volumi plastici o illusori ma fortemente espressivi; come un pittore lavora con le pennellate di colore per dare una forma alle sue idee utilizzando le superfici già esistenti come tela bianca su cui disegnare; come un fotografo immortala l'istante perfetto sulla pellicola e lo restituisce al fruitore che potrà così entrare in contatto con le sue installazioni.

## 5.2 Dallo spazio reale a quello illusorio: la sintesi dello scatto fotografico

Se, da un punto di vista generale, egli riesce a equilibrare ognuna di queste forme di lavoro a tal punto da non poter essere inserito in una vera e propria tipologia artistica, la fotografia è quella che più di tutte condiziona le sue modalità di intervento.

Lo strumento principale, quindi, del lavoro di Georges Rousse è la macchina fotografica, unica testimone del suo personale rapporto con la realtà e mezzo che gli permette di sintetizzare, in un'unica immagine, un singolare modo di trasformare l'architettura e di trasmettere agli osservatori una nuova realtà, che è data dalla somma dello spazio esistente e del suo personale intervento.

Bisogna sottolineare, quindi, che il risultato finale di ogni suo intervento, quello da esporre nelle gallerie o vendere ai collezionisti, di qualsiasi tipologia e in qualsiasi luogo sia realizzato, è la stampa di grande formato di un unico scatto, un unico punto di vista che fissa l'istante perfetto e immobilizza le forme dello spazio unificando gli elementi già esistenti con quelli inseriti dall'artista dando, in questo modo, una coerenza non solo concettuale ma principalmente formale: l'intera composizione è calibrata proprio in funzione dello sguardo nella macchina fotografica.

La prima presa di possesso del sito oggetto di intervento, subito dopo o, forse, contemporaneamente all'atto di suggestione artistica, è la collocazione dell'apparecchio fotografico che resterà immobile fino alla dismissione dell'intervento, e quindi la definizione dell'esatto punto, uno ed uno solo, dal quale concepire, e poi immortalare, ogni forma, ogni colore, ogni proporzione compositiva. Un unico sguardo che fissa la scena, l'unico che potrà essere oggetto di fruizione da parte dei futuri osservatori: in *primis* la scelta tra le infinite possibilità di collocazione, poi la riduzione da tre a due dimensioni.

Georges Rousse lavora direttamente nello spazio reale e tridimensionale ma con la consapevolezza che la visione non sarà quella diretta, con la conseguente possibilità di libera indagine conoscitiva, ma solo quella mediata dall'immagine che l'artista stesso vorrà mostrare e, di conseguenza, ogni nuovo segno non è liberamente concepito ma è studiato per quell'unico e immutabile sguardo fisso e non importa in quale maniera esso possa essere riconoscibile quando ci si trova direttamente *in situ*, ma ad essere rilevante è l'effetto illusorio della ricomposizione di ogni elemento sulla pellicola. E quindi l'artista opera modificando la realtà in un continuo con-

5.1 - G. Rousse, *Virry* 2007.

5.2 - G. Rousse, *Chambéry* 2008.

trollo attraverso il mirino del suo strumento di lavoro, operazioni dinamiche di andirivieni, di passaggio tra sguardo reale, ambientazione spaziale e percezione piana che consentono di calibrare, in un circolo continuo, ogni fase esecutiva con l'unico obiettivo di trascrivere in tre dimensioni quello che poi sarà visto solo su un supporto piano.

Così si richiude il percorso artistico che parte da uno schizzo su un taccuino, si trasforma nella modellazione plastica della realtà, e ritorna su una stampa dopo la sintesi dello scatto fotografico.

La fotografia, quindi, viene investita di un nuovo compito: se solitamente essa è considerata come lo strumento di rappresentazione fedele della realtà, atta a ricordare qualcosa che non sia possibile vedere direttamente, spesso anche allo scopo di testimonianza per il futuro, in questa applicazione dell'artista francese essa diventa non solo l'obiettivo, per dimostrare grandi capacità di catturare attimi, ma principalmente il luogo dell'esistenza di una scena, quella che è nata nell'immaginazione (o genio artistico, che dir si voglia) e che non appartiene allo spazio ma piuttosto alla pellicola.

Se ci trovassimo vicini all'artista vedremmo figure quasi irriconoscibili, macchie di colori o segni stranamente disposti sulle superfici: nient'altro. Nell'opera d'arte, invece, ci sono quadrati, cerchi, scacchiere colorate o rappresentazioni architettoniche, ed è questo quello che conta.

Rousse, solitamente, interviene in strutture dismesse e abbandonate o che, addirittura, sono destinate alla demolizione, al fine di poter esercitare su di esse il suo gesto creativo e dare un'ultima possibilità di vita a quegli spazi ormai destinati a morire.

Quel gesto estremo è proprio lo scatto fotografico, che fissa la tridimensionalità di un luogo nella bidimensionalità di una stampa, consentendo però di far sopravvivere lo *status quo* in un nuovo luogo: quello nato nella mente dell'artista e che nell'osservatore non può che suscitare un sentimento di smarrimento in quanto spazio irreali. E l'irrealtà di questo spazio nasce nell'immagine finale che l'artista vuole ottenere ed è conseguenza della raffinata modalità in cui Georges Rousse agisce sull'architettura: una trascrizione anamorfica, che venga percepita come la sovrapposizione allo spazio reale di forme geometriche semplici (prevalentemente cerchi e quadrati) che gli consentono di inquadrare e sottolineare alcune parti dell'edificio con campi di colore bianco, nero o, molto più spesso, rosso, giallo, blu e verde.

Come è possibile questo passaggio? Come la sua realizzazione?

Semplicemente dalla consapevolezza delle regole che consentono in fase finale la cattura dell'immagine nello scatto fotografico e dalla loro messa









in pratica in maniera inversa. Se, quindi, la fotografia segue le regole geometriche delle proiezioni centrali e, ancor meglio, della prospettiva lineare conica, per far sì che ogni segno torni al suo posto è “sufficiente” fare in modo che la forma parziale assunta nello spazio sia tale che, quando osservata da quell’unico punto di vista, non appaia frammentata ma riacquisti la propria coerenza. Per la genesi formale, è come se l’artistica lavorasse nella bidimensionalità di un semplice foglio da disegno che già contiene l’immagine dello spazio reale alla quale egli sovrappone nuovi segni in modo tale che anch’essi appaiano evidentemente bidimensionali. Tale suggestivo effetto si realizza deformando prospetticamente lungo le superfici dello spazio plastico reale le figure che l’artista intende catturare con l’obiettivo della macchina fotografica. In altre parole un sapiente uso di quella tecnica rappresentativa che stiamo indagando: l’anamorfosi.

Lo stesso Georges Rousse, in una degli scambi epistolari che ha trattenuto tra il 1999 e il 2000 con Jocelyne Lupien<sup>1</sup> ci tiene a sottolineare il valore che egli attribuisce tele tecnica.

«Accanto alla fotografia come mezzo di riproduzione ho introdotto la tecnica della “anamorfosi”, che il dizionario definisce come una trasformazione che utilizza mezzi ottici o geometrici per fare un oggetto irriconoscibile, ma che ti permette di ripristinare la figura originale utilizzando uno specchio curvo o esaminando al di fuori del piano in cui la trasformazione si è verificato. Ma vorrei aggiungere che questa definizione di anamorfosi non si adatta esattamente al mio lavoro perché non ho mai cercato di rendere l’oggetto irriconoscibile, ma ho cercato di smaterializzare l’oggetto al fine di renderlo fotografico. L’oggetto è lì, nella fotografia, ma non può essere afferrato. Questo è il motivo per cui ho usato l’anamorfosi senza nominarla come tale. Io uso anche il grandangolo come strumento di dematerializzazione. Come conseguenza della deformazione potente che introduce nel reale il mio spazio diventa una realtà sovradimensionata, più piccola del mondo (per introdurre una dimensione poetica). In effetti, io “riordino il mondo visibile in uno spazio nuovo e impreveduto”, ma poi non è mostrare il mondo in un modo nuovo ciò a cui gli artisti sono chiamati?»<sup>2</sup>.

Non possiamo non sottolineare, quindi, come nella sua arte l’anamorfosi non è mai il fine ma solo uno strumento, così come tutti gli altri che ha a disposizione. Egli, dopo averne dato una correttissima definizione, per descrivere il suo lavoro si allontana da essa negando esplicitamente la volontà di rendere irriconoscibile l’oggetto poiché quasi mai<sup>3</sup> nessuno (tranne i suoi collaboratori) accede direttamente all’installazione, o comunque se

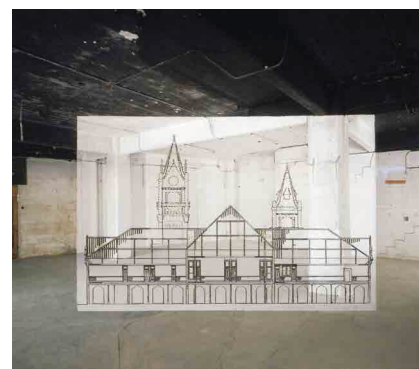


5.3 - G. Rousse, *Loyola* 2002.

5.4 - G. Rousse, *Loyola* 2002.

5.5 - G. Rousse, *Houston* 2002.

5.6 - G. Rousse, *Houston* 2002.



anche fosse possibile, non sarebbe l'obiettivo finale, perché solo lo scatto fotografico ben calcolato diventa esso stesso opera d'arte. A Rousse non interessa lo smarrimento o la suggestione di immagini incomprensibili ma ha semplicemente bisogno di un ulteriore strumento di lavoro per "smaterializzare l'oggetto al fine di renderlo fotografico". L'unico modo per generare figure percepite come piane avendo come supporto la tridimensionalità di ambienti architettonici è consentire alle figure di adattarsi a tali superfici e lasciare all'obiettivo della sua macchina il compito di restituire la forma corretta.

E così è possibile l'illusorio gioco di annullamento e disvelamento dimensionale che in questo caso, a differenza di quello prodotto da altri artisti, è più che mai certo e univoco, non è funzione del singolo sguardo di ogni fruitore ma diventa quasi universale, predeterminato, talmente preciso da apparire distaccato dallo spazio reale. La prima impressione che si suscita, forse ancor prima della meraviglia, è l'impressione di un fotomontaggio, operazione ormai molto diffusa nel settore grafico, ma il valore aggiunto che si attribuisce all'opera si enfatizza proprio quando ci si rende conto che quelle figure apparentemente di colore pieno e uniforme hanno la stessa grana dell'architettura in cui sono collocate, proprio perché anch'esse ormai sono parte di quell'architettura e da questa consapevolezza deriva un nuovo modo di vedere la fotografia e di interagire con essa e con la realtà che contiene proprio perché solo in essa è presente una spazialità inesistente nell'ambiente reale, che è definita da quelle figure monocromatiche e fortemente emergenti.

### 5.3 Il rapporto con il fruitore: la mediazione della fotografia

Come abbiamo visto, quindi, il principale mezzo di lavoro di Georges Rousse è la macchina fotografica, che consente la perfetta ricomposizione formale delle immagini modellate secondo lo spazio e porta al risultato finale, ovvero una stampa di grande formato che diventa essa stessa opera d'arte. La fotografia quindi, essendo l'ultimo passaggio del percorso di genesi e realizzazione artistica è ciò che più di ogni altra cosa caratterizza la modalità di intervento del Nostro: variano i luoghi, variano le forme, variano i colori ma ciò che non può mancare è l'unico scatto che conclude la messa in scena ma che, allo stesso tempo, "apre il sipario" e consente di rendere accessibile a tutti l'installazione, in quell'istante, in quella posizione che restano immobili, immutabili sulla stampa.

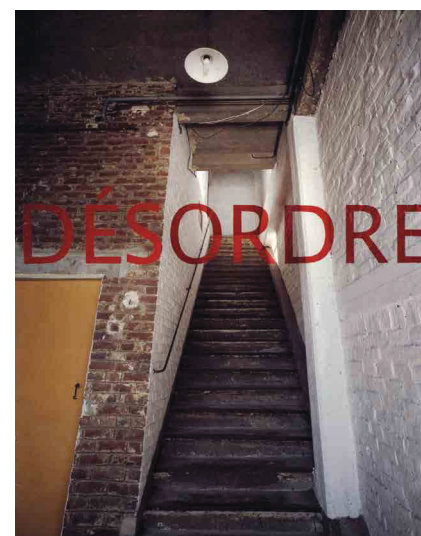
La fotografia, quindi, è l'unico intermediario tra l'artista e il fruitore. E' lo stesso Rousse a decidere ciò che verrà mostrato e ciò che invece, nonostante appartenga comunque al luogo dell'intervento, resterà celato allo sguardo. Così come i pittori, indipendentemente dalla corrente artistica di appartenenza, immaginano o copiano dalla realtà per ottenere la loro opera sulla tela ed essa diventa oggetto di contemplazione indipendentemente da come o dove sia stata concepita, allo stesso modo le fotografie di Rousse sono esposte per incuriosire l'osservatore, per spingerlo a ragionare sul contrasto tra spazialità e disegno che ad essa si sovrappone, per fargli indagare ambienti che però restano lì, indifferenti allo sguardo. Ovviamente, però, bisogna sottolineare che se si parla di indifferenza ci si riferisce al fatto che lo sguardo non può modificare la realtà, non è l'osservatore che con i propri occhi costruisce nella propria mente l'immagine compiuta o, vagando nell'ambiente, decide di cogliere un'angolazione piuttosto che un'altra, o con il trascorrere del tempo vedere come la luce possa interagire con le superfici. L'interazione che, invece, Rousse vuole mettere in atto è quella dell'indagine in qualcosa che resta immobile; lo sguardo ha già a disposizione la nuova realtà, quella realizzata e poi sintetizzata dallo scatto fotografico, e può solo indagarla senza compiere su di essa alcuna modificazione. Un dipinto, quindi, da contemplare in base alla propria volontà di scoprire sia lo spazio sia le operazioni che si celano dietro di esso: si può guardare una sua opera in maniera frettolosa e magari apprezzare solo la bella ambientazione, la luce o il contrasto dei colori, o addirittura credere che il gioco di sovrapposizione formale sia il frutto di tecniche digitali (forse senza neanche soffermarsi troppo su ciò) ma, allo stesso tempo, si può compiere un atto conoscitivo più ampio, più intenso ed entrare con lo sguardo in quella prospettiva per scrutare ogni dettaglio. Così si arriverà alla consapevolezza che non si sta guardando l'opera di un fotografo ma di un artista che prima dello scatto è intervenuto nell'architettura e si potrà così restare affascinati da quei contrasti che si inseguono l'un l'altro tra ciò che esisteva già, ciò che appare reale e ciò che evidentemente ne è un'aggiunta. Uno sguardo attento può entrare nel dettaglio e accorgersi dell'appartenenza del colore alle superfici e capire che quello che appare come un quadrato in primo piano in realtà si avvicina e allontana dall'obiettivo in maniera libera e invadente.

Lo stesso Georges Rousse, in una conversazione con Philippe Piguet, nel parlare del ruolo che l'anamorfosi assume nella concezione artistica, dice: «La fotografia che io faccio vedere mostra in effetti l'immagine di un'anamorfosi, ma non è essa stessa un'anamorfosi. Quello che cerco di fare è

5.7 - G. Rousse, *Vitré* 2005.

5.8 - G. Rousse, *Lille* 2005.

5.9 - G. Rousse, *Rouen* 2005.



una scultura, un volume piramidale ad esempio, o un quadro, come è la serie di scacchiere. E' questo e nient'altro quello che mostro. Il mio scopo è quello di introdurre una prospettiva e un'azione pittorica all'interno di uno spazio che è la fotografia. Quando ci rendiamo conto che le mie immagini non sono arte copia/incolla, allora si può provare a scomporre ciò che era davanti a loro. C'è un percorso statico che è possibile fare davanti all'immagine: seguiamo una linea, la vediamo che parte da terra, passa sul muro, scivola in un angolo, ritorna davanti, va verso il soffitto per ridiscendere, ecc. C'è un'anamorfosi ma statica, immobile»<sup>4</sup>.

Questo "percorso statico" è proprio quell'atto conoscitivo che caratterizza le sue opere e le differenzia da altre opere pittoriche o anche fotografiche: si passa da una fase di pura contemplazione ad un'altra assolutamente più attiva, in cui solo l'osservatore può decidere se intraprendere il "percorso statico" e cogliere, quindi, tutti i segreti dell'immagine o fermarsi a ciò che appare, alla sola composizione di figure. Questo è il passaggio, solo mentale, dalla bidimensionalità alla tridimensionalità che consente la fotografia. Il fruitore non ha a disposizione un ambiente in cui muoversi liberamente ma ne ha una sua rappresentazione, una fotografia che, nel caso di Georges Rouse, non deve essere considerata come la "versione ridotta" di qualcosa di più complesso, ma come l'oggetto da mostrare, anzi lo spazio da percorrere con lo sguardo, con cui interagire lasciandosi guidare dalle tracce di colore.

La parte di immagine lasciata libera dalla sovrapposizione formale, così come l'effetto di trasparenza, forniscono le informazioni per ricostruire mentalmente la tridimensionalità dell'architettura e creare virtualmente nella mente di chi guarda lo spazio così come si presentava all'artista. Solo dopo questa ricostruzione si può passare alla fase interpretativa e quindi decostruttiva: si riconosce il trucco e si ricolloca ogni pennellata al posto giusto ma con molta difficoltà si perde l'effetto illusorio: è questo il potere della fotografia che fornisce tutti gli stimoli necessari per svelare il processo creativo, lo spazio e le sue caratteristiche ma allo stesso tempo che non ha bisogno dell'interpretazione psicologica per ricomporre le forme perché esse già esistono a tal punto da non essere neanche messe in discussione.

Per fruire quindi gli spazi virtuali di Rouse se non serve la terza dimensione allo stesso tempo non serve neanche la consapevolezza dell'utilizzo dell'anamorfosi, non è necessario abbassare le "difese razionali" ma in ogni caso l'effetto illusorio è garantito. Anzi forse anche solo parlare di effetto illusorio per queste opere è scorretto: non c'è nulla che inganna

5.10 - G. Rouse, *Martinique* 1990.





L'osservatore, nessuna deformazione ma solo un'immagine piana in cui uno scorcio prospettico gioca con figure piane virtuali, nient'altro (almeno quello che l'artista vuole che si percepisca) che una fotografia. Non c'è la possibilità di negare l'esistenza di quelle forme né di vederle in maniera differente, esse sono lì, statiche, immortalate da un solo scatto e rivendicano la loro presenza; sono quadrati, cerchi o parole, figure piane che quasi vogliono negare la loro reale appartenenza allo spazio.

#### 5.4 L'uso del colore: riconoscibilità e sovrapposizione delle forme

Tutti gli artisti, qualunque sia la loro forma espressiva, devono necessariamente confrontarsi con la valenza che il colore assume nelle proprie opere perché proprio attraverso di esso riescono a mettere in scene nuovi segni la cui interpretazione non dipende solo dalla eventuale valenza simbolica ma anche dalle modalità in cui essi sono rappresentati.

All'interno di un vastissimo panorama intellettuale, Georges Rousse, si colloca tra quegli artisti che usano il colore per dare forma alla più estrema astrazione geometrica e per contrapporsi, con la forza che le sue figure acquistano grazie all'uso di tinte "corpose", alle architetture all'interno delle quali interviene, e che finiscono per essere relegate dall'intervento artistico al solo valore di sfondo, di contenitore della scena.

Il risultato è un'immagine unica, singolare, in cui è evidente la tridimensionalità e la totalità dello spazio architettonico ma allo stesso tempo, in primo piano, emerge il colore puro, pieno e corposo che si sovrappone alla materia architettonica, a volte evidenziandone le caratteristiche principali, altre volte contrapponendosi ad essa in un tentativo di annullamento dimensionale.

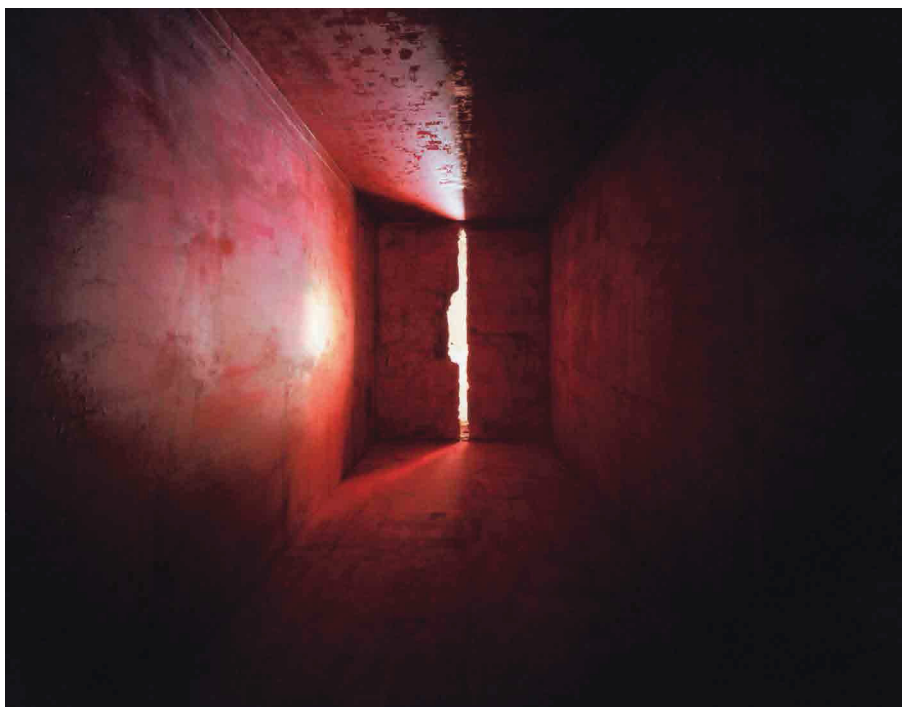
Il suo modo di intervenire in veste di pittore rappresenta il contatto diretto che egli ha con le superfici che incontra, tutte considerate come il supporto adatto su cui dipingere inserendo nuove forme, in quel gesto manuale di invasione dell'ambiente non con il fine di modificare definitivamente lo stato attuale ma, sempre nell'ottica della ricomposizione percettiva, con l'obiettivo di sovrapporre una nuova immagine ad una scena già esistente e, prima dell'intervento artistico, autonoma.

In realtà, prima ancora di arrivare all'astrazione geometrica più pura, in alcune opere come *Martinique 1990* (fig. 5.10) oppure *Latina 1987* (figg. 5.11 - 5.13) l'interpretazione del luogo condotta da Rousse passa attraverso i giochi che la luce esterna può compiere quando, attraverso aperture sullo

5.11 - G. Rousse, *Latina 1987*.

5.12 - G. Rousse, *Latina 1987*.



5.13 - G. Rousse, *Latina* 1987.

sfondo, incontra le superfici interne di ambienti totalmente modificati cromaticamente. Il rosso nella prima e il verde nella seconda vengono usati per dare un nuovo aspetto alla realtà e coprono indifferentemente le pareti così come il pavimento e il soffitto, senza lasciare nulla di incontaminato ma, allo stesso tempo, senza occultare alcun cambiamento materico o segno di degrado appartenenti all'architettura stessa. Nessuna nuova forma illusoria ma solo quelle che già esistono, immutate e, contemporaneamente, diversamente espressive grazie al nuovo "velo" di colore. Ancora non sono quelle tinte corpose, forti, a volte addirittura coprenti: esse, ora, si adattano a ciò a cui si sovrappongono ma soprattutto si lasciano modellare dalla luce che le rende morbide. Nessun annullamento dimensionale anzi l'enfaticizzazione delle superfici reali è la principale conseguenza dei raggi luminosi che dall'esterno interagiscono con esse e provocano quegli affascinanti giochi di chiaroscuro catturati nella consueta immagine fotografica. Nessuna sovrapposizione spaziale, nessun effetto tale da "sconvolgere" percettivamente l'osservatore ma una raffinata e pacata operazione pittorica nello spazio, una libera reinterpretazione dell'architettura nel suo interagire con il mondo esterno, nella sua espressività che non deriva solo da se stessa ma principalmente dalle modificazioni che subisce per effetto della luce naturale: l'immateriale che domina la materia e, senza alterarla, le conferisce, istante per istante, nuovi valori espressivi.

In questi casi, quindi, l'uso dello scatto fotografico non aggiunge molto allo stato del luogo ma diventa strumento per raccontare una suggestione creata *ad hoc*, direttamente sul sito, nata dall'interazione tra l'artista, lo spazio e il suo spirito; essa non genera una realtà fittizia ma coglie un attimo, quello perfetto, il più bello, il più espressivo. Si passa, in questo modo, dall'indifferenza di ambienti ormai abbandonati, dimenticati o addirittura ignorati alla suggestione quasi sacra, spirituale di quei raggi di luce che attraversano lo spazio ed entrano in contrasto con il campo monocromatico messo in scena.

«Per Georges Rousse, la luce, in quanto fenomeno fisico, è la fondatrice a tutti i livelli, già nella poetica anche per le sue opere: la scelta del luogo in cui e su cui si interverrà e quello del punto di vista adottato sono determinati in funzione dell'illuminazione naturale; la luce diventa quindi un materiale da condurre, da trasformare, da distribuire; infine, al momento della ripresa della vista fotografica - culmine dell'opera -, è ciò che permette l'impronta sulla superficie sensibile»<sup>5</sup>.

Il colore, però, non sempre si diffonde indifferentemente su ogni superficie che incontra, anzi questo atteggiamento rappresenta solo una piccola parte della produzione artistica; in ogni caso, però, esso occupa un ruolo centrale in qualsiasi tipo di installazione poiché per il suo peso percettivo consente all'artista, nella sintesi finale, di far emergere il primo piano ogni nuovo segno lasciando, così, le reali superfici architettoniche in secondo piano, come uno sfondo neutro, come una tela lasciata a disposizione dell'espressione del pittore. E, in questo modo, ritorna quel particolare gioco che consente di passare da tre a due dimensioni enfaticamente dalla forza espressiva dei nuovi campi di colore che per la loro caratteristica di assenza mimetica difficilmente si confondono con il contesto e innescano quel processo di riconoscimento formale che, per somiglianza, induce lo sguardo e la mente di chi guarda ad associare in unità figurali elementi che, nella realtà, sono ben distinti e quasi indifferenti l'uno all'altro.

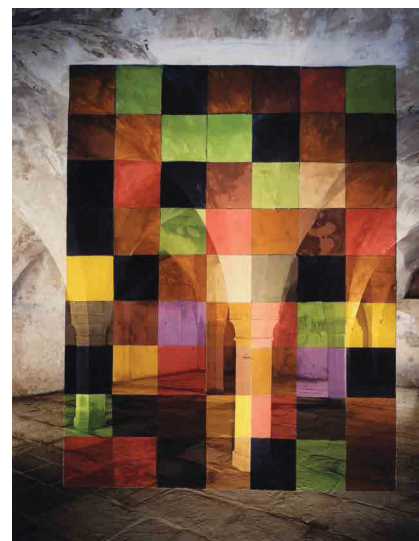
E sembrano, così, appartenere ad un piano virtuale semitrasparente le scacchiere policrome, come *La Flèche* 1993 (fig. 5.16) oppure *Sargadelos* 2001 (fig. 5.17), in cui una serie di quadrati di colori differenti si impongono tra l'obiettivo e lo spazio architettonico, senza nascondere alcun elemento esistente ma come un vetro dipinto lasciano intravedere ciò che si trova al di là di esso. Ovviamente stiamo parlando in termini di percezione e immagine restituita dallo scatto fotografico perché, praticamente, le superfici colorate si trovano collocate nella scena secondo la trascrizione della proiezione centrale e appartengono alle stesse superfici a cui sembra-



5.14 - G. Rousse, *Paris, Jen-de-paume* 1988.

5.15 - G. Rousse, *Paris, rue Suger* 1988.

5.16 - G. Rousse, *La Flèche* 1993.



5.17 - G. Rousse, *Sargadelos* 2001.

no sovrapporsi. Colori non sfumati, senza alcun gioco di chiaroscuro, tali da sembrare, volontariamente, irreali, quasi impossibili, corposi a tal punto da ridurre al minimo l'influenza che su di essi potrebbe avere la luce con la finalità di far apparire le figure geometriche perfettamente verticali annullando, quindi, ogni cambiamento di orientamento che le reali superfici hanno nello spazio e il conseguenziale rapporto che esse potrebbero avere con la luce e le ombre.

Se in esperienze come queste il risultato sembra quasi indipendente dalle specificità dell'ambientazione stessa poiché un'architettura potrebbe essere sostituita con un'altra o meglio, in qualsiasi luogo, si potrebbe inserire una scacchiera analoga ad quella già realizzata altrove, Rousse in molte altre sue opere lavora con il colore interagendo in maniera ancora più condizionata dalle strutture, dai segni già presenti sul sito. In *Casablanca 2003* (fig. 5.20) non una scacchiera regolare ma un quadrato al centro del campo visivo (o meglio il campo di presa) suddiviso al suo interno da campiture rosse, gialle, blu, verdi e nere che emergono ed entrano in contrasto con le superfici bianche che ospitano l'installazione. A determinare la grandezza e la forma di ogni area cromatica non è un rigore geometrico o un disegno "regolare" come avviene per la serie di quadrati ma gli stessi elementi architettonici, con i loro spigoli, condizionano l'artista a trattare ognuno di essi in maniera differente in una composizione "involontariamente" predeterminata con l'unico margine di libertà lasciato alla scelta



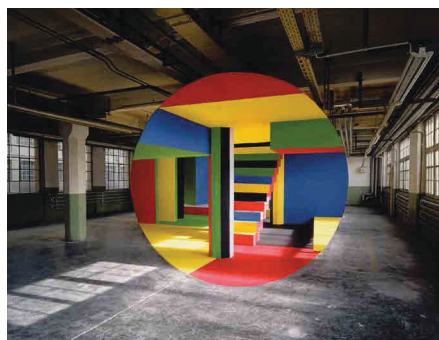
cromatica. Si genera, in questo modo, un duplice rapporto di vincolo tra immagine illusoria e architettura reale: il primo è la consueta relazione di appartenenza dell'intervento pittorico a superfici dalle quali però percettivamente devono distaccarsi per assumere una indipendenza compositiva; il secondo è l'impossibilità di concepire l'immagine fotografica senza la specifica spazialità che, oltre a dettare le regole della trascrizione, porta con sé i propri segni e costringe l'artista a dialogare con essa, a ritrovarle, per portarle alla luce, quelle caratteristiche che rappresentano l'identità stessa del sito, dalla quale, in veste di architetto, il Nostro non può prescindere. Lo scorcio prospettico non è annullato, ma reinterpretato in una trasformazione da realtà a rappresentazione, mantenendo però insieme entrambe queste dimensioni percettive, facendole convivere nella medesima immagine ma accentuando proprio attraverso le operazioni pittoriche il contrasto tra spazio che è al di là dell'intervento, la cui visione ci aiuta a immaginare quello che appare solo in parte celato dalla nuova patina artistica, e l'illusoria sovrapposizione, le pennellate, le campiture che ridisegnano un'architettura silente.

Régis Durand, parlando del lavoro di Georges Rousse, scrive: «Per quanto riguarda il colore, esso ha notevoli poteri, compreso quello di rendere evidente uno spazio virtuale, fittizio che si sovrappone allo spazio reale»<sup>6</sup>. A volte, però, questa sovrapposizione è talmente estesa come se un nuovo piano di rappresentazione invadesse tutta la scena. Non come a Latina nel 1987 in cui si distingue ancora bene la spazialità, in cui la terza dimensione non vuole essere messa in discussione ma il gioco di luci e ombre evidenzia proprio le diverse superfici. In altri lavori come *Genève 1995* (fig. 5.23) non c'è differenza tra ambiente "incontaminato" e ambiente fittizio. Tutta l'immagine (e in onestà dovremmo dire, tutta la parte di architettura che rientra nel campo della macchina fotografica) è soggetta all'azione artistica, proprio come una stampa su cui, poi, si interviene ridisegnando, ricolorando fantasiosamente le diverse parti. Uno sfondo diviso in due:

5.18 - G. Rousse, *Russelsheim 2003*.

5.19 - G. Rousse, *Maison-Alfort 2002*.

5.20 - G. Rousse, *Casablanca 2003*.







il nero attenua la profondità dell'ambiente, riducendolo al suo apparente disegno, anche grazie al ricalco in contrasto degli elementi architettonici; il rosso invade la parte restante riequilibrando i rapporti tra gli oggetti in primo piano e quelli che invece sono più lontani facendoli apparire tutti alla medesima distanza dall'obiettivo. Da essi emergono un triangolo verde che parzialmente si sovrappone al rettangolo blu (e questa deduzione è frutto di quello che gli psicologi hanno definito *completamento amodale* e di cui ci siamo già occupati in un precedente capitolo) e attraverso di essi si intravede lo spazio così com'è, senza alcun ricalco come per la zona nera, ma comunque filtrato dalla nuova patina pittorica. In opere come queste non c'è alcuna possibilità di distinguere vero e illusorio, immutato da trasformato, prima da dopo: tutto ciò che si vede è la nuova concezione. Ma cosa accade al di là dello sguardo? Al di là della cornice dell'obiettivo fotografico? Non possiamo vederlo, né immaginarlo ma questa è la volontà stessa dell'artista. Tutta la composizione è relativa a quel rettangolo che verrà stampato, non va oltre, è tarata per quell'unica immagine anzi proprio in funzione del limite di quell'unica immagine. Non sono installazioni da fruire dal di dentro, liberamente, ma il dinamismo è riservato solo agli occhi che percorrendo quelle che sembrano figure geometriche si renderanno conto che sono lo spazio stesso e attraversano la terza dimensione in ogni sua espressione.

### 5.5 Spazio e tempo: installazioni temporanee e architetture dismesse

Fondamentale nel suo modo di concepire un'opera è la preminenza che assumono i concetti di *spazio* e *tempo*.

Le operazioni artistiche messe in atto da Georges Rousse sono molto più complesse di quello che una semplice immagine potrebbe far sembrare e infatti ciò che lo distingue da un "disegnatore" che lavora solo sulla bidimensionalità del foglio è proprio la sua costante e corposa interazione con lo spazio architettonico. La tridimensionalità è il punto di partenza, è l'elemento che offre la prima ispirazione e la suggestione iniziale.

Ma neanche questo basta. Un fotografo utilizzerebbe tutte le sue potenzialità artistiche per catturare un'immagine ricca ed evocativa, ma Rousse fa qualcosa in più: prima della sintesi dello scatto fotografico interviene come uno scultore proprio su quello *spazio* che ha attirato la sua attenzione, per costruire elementi plastici o per interagire con le superfici già esistenti e generare egli stesso un nuovo luogo. Ed è proprio in questo atto

5.21 - G. Rousse, *Dravert* 2006.

5.22 - G. Rousse, *Vevy* 2006.

5.23 - G. Rousse, *Genève* 1995.

costruttivo che il colore diventa lo strumento principale di lavoro, proprio come un pittore che partendo da una tela bianca, con le sue pennellate, crea la sua immagine. L'unica differenza è che Rousse, nonostante abbia già in mente la bidimensionalità della fotografia cui la composizione mira, preferisce lavorare direttamente nello spazio, agendo nella tridimensionalità con la consapevolezza e, soprattutto, con la volontà di ottenere un effetto di riduzione al piano nel prodotto finale.

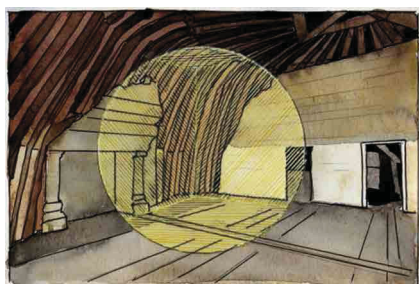
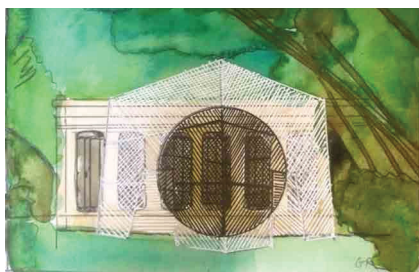
L'architettura così, da oggetto di intervento e di fruizione, si trasforma quasi in semplice substrato, perdendo valore in quanto spazio in sé ma acquisendone uno nuovo: oltre ad essere il risultato dell'operazione artistica, è anche la somma di elementi già esistenti con la propria storia e le proprie caratteristiche e dei nuovi segni che ad essi si sovrappongono, in parte annullandoli, in parte rafforzandoli.

Questa analisi sul rapporto di Rousse con lo spazio è sicuramente corretta e ci consente di comprendere come si instauri concretamente il dialogo tra l'artista e i suoi strumenti di lavoro ma, forse, può risultare riduttivo se non si fa cenno all'importanza che il luogo assume. Le operazioni grafiche del Nostro, come già sottolineato, non vogliono essere la celebrazione di capacità geometrico-progettuali ma hanno quel valore in più che consente di definirle artistiche, quella voglia di partire dall'anima di luoghi già esistenti per modificarli parzialmente e lasciare in essi la propria impronta al fine di mantenere viva l'attenzione su architetture che rischiano di essere dimenticate.

Se il concetto di spazio viene declinato nella contrapposizione bipolare tra fruizione e annullamento della terza dimensione, il concetto di *tempo* si scorpora e assume una duplice valenza: da una parte quella di attimo fugace e transitorio, dall'altra quella di eternità statica e costante.

Come già sottolineato le architetture che prevalentemente suggestionano l'artista e all'interno delle quali decide di agire sono quelle ormai abbandonate e fatiscenti, non più utilizzate e quindi pronte per essere distrutte o definitivamente modificate. Nelle prime fasi della sua carriera egli aveva cominciato semplicemente fotografando i luoghi della città a cui egli stesso era legato, luoghi ormai in fase di degrado, spesso abbandonati dai loro abitanti<sup>7</sup> ma talmente suggestivi che gli hanno, poi, addirittura suggerito di intervenire su di essi, di riempire i vuoti che l'assenza di vita aveva prodotto.

Il rapporto con lo spazio, quindi, non è solo geometrico, non nasce esclusivamente dalla necessità artistica di dare un supporto alle forme astratte che egli concepisce ma il punto di partenza è proprio l'Architettura, con le

5.24 - G. Rousse, *Burgos 2010*, disegno.5.25 - G. Rousse, *Château des Alpilles 2010*, disegno.5.26 - G. Rousse, *Chambord 2011*, disegno.5.27 - G. Rousse, *Vilnius 2009*.

sue caratteristiche, con la sua storia, con il suo vissuto da non trascurare. E così Rousse decide di “salvare” lo *spirito del luogo*, che evidentemente sta per essere annullato, grazie allo scatto fotografico che immortalata e quindi rende eterno. Il luogo per di più, oltre a essere cristallizzato nell'immagine fotografica, assume una nuova identità e quindi una nuova vita che, se pur totalmente diversa da quella di origine proprio da essa trae ispirazione e forza.

Quale sarà, quindi, la durata di questa nuova realtà?

Se si considera il tempo di esistenza dello spazio in quanto tale, esso sarà brevissimo, quasi un istante, il tempo della creazione artistica e dello scatto fotografico perché le installazioni di Georges Rousse non sono concepite, nella maggior parte dei casi, per essere fruite direttamente dai visitatori e quindi non hanno la pretesa, che invece appartiene alla scultura e alla stessa architettura, di essere eterne: le creazioni dell'artista francese vengono distrutte insieme al luogo in cui si trovano perché sono semplici installazioni temporanee il cui valore non è determinato da esse stesse ma dal modo in cui poi sono “sintetizzate” nello scatto fotografico. E proprio in questo atto si passa dalla vanità della materia, che esiste per un solo istante, alla persistenza dell'immagine che, nel momento dello scatto acquista il suo valore di eternità. E' la fotografia che viene esposta e diventa oggetto di fruizione, e per fotografia non si intende, in questo caso, la semplice rappresentazione di una realtà che è al di là, ma essa stessa, anzi, solo essa è la realtà.

Ed ecco come il tempo entra in gioco con le sue due facce, quella della materia che subito si dissolve e quasi non lascia traccia di se stessa e quella dell'immagine, che è destinata a durare nella sua staticità e persistenza, un'immagine che coincide con la concezione artistica e che porta con sé tutte le caratteristiche dell'originaria spazialità architettonica, alla quale si aggiungono nuove forme solitamente bidimensionali e semplicemente riconoscibili spesso entrano in netto contrasto percettivo con le superfici su cui sono sapientemente deformate e da esse si distaccano per la forza che la “massa” monocromatica assume.

Il particolare gioco che si genera con lo spazio e il valore che per Rousse assume il tempo nel pieno rispetto dell'esistente con l'enfaticizzazione di una nuova progettualità sono ben evidenti nella serie di opere realizzate negli ultimi anni in cui egli non si limita ad interventi pittorici ma addirittura decide di inserire, nei luoghi di intervento, nuove costruzioni temporanee realizzate con listelli di legno, che introducono una nuova spazialità più o meno indipendenti dallo stato di fatto. Si tratta di strutture leggere, mono-





5.28 - G. Rousse, *Sabourin* 2009.

cromatiche, che molto spesso, poiché sono costituite da listelli distanziati l'uno dall'altro, formano un volume che lascia intravedere l'architettura reale alla quale si sovrappongono come nell'installazione *Burgos 2010* (fig. 5.24) in cui un volume nero riempie il vuoto dell'ambiente a doppia altezza e consente a un cerchio bianco di emergere nella composizione finale.

In maniera ancora più esplicita, il rapporto tra realtà e ambiente fittizio emerge in quelle opere in cui, nell'immagine finale, la scena risulta divisa perfettamente in due parti: da una l'architettura reale, così com'è, dall'altra la struttura in listelli di legno che, seppur condizionata da ciò che già esiste, non cela la propria indipendenza sia formale che compositiva. Come due fotografie di luoghi differenti che vengono tagliate a metà e accostate l'una all'altra, in un contrasto apparente che esaspera la negazione reciproca e simula l'indipendenza di ognuna di esse celando, anche se non totalmente, la loro coesistenza spaziale. Una nuova architettura che si inserisce in quella esistente come in uno degli interventi realizzati all'Hôpital Sanatorium Sabourin a Clermont - Ferrand nel 2009<sup>8</sup> (fig. 5.28): un grande ambiente abbandonato in cui erano ancora presenti in stato di forte degrado letti, porte, sedie e ogni altra suppellettile. Georges Rousse decide di non nascondere del tutto lo stato di fatto, quasi a voler testimoniare il livello di abbandono, senza cercare di annullare i segni che il tempo aveva prodotto: metà della composizione non è altro che la realtà così come si presenta agli occhi dell'artista; non si tenta di ripristinare l'ambiente nelle sue caratteristiche originarie né si cerca di mettere ordine nella confusione, non sono, addirittura, eliminate neanche le macerie, ma tutto resta immutato,

nella sua dignità, per essere immortalato nello scatto della macchina fotografica. Nell'altra metà, però, viene eliminato ogni elemento superfluo e all'interno dell'architettura abbandonata egli costruisce nuove pareti, un nuovo soffitto e un nuovo pavimento: tutto in legno lasciato libero nella piena espressività materica; superfici perfette che costituiscono un volume del tutto indipendente se non fosse per la presenza di elementi strutturali che comunque vengono inglobati e coperti dai nuovi listelli.

Il tempo che passa e lascia i suoi segni entra in contrasto con la novità progettuale ma si incontrano nell'istante del presente: la luce che illumina la scena è inconsapevole di questo gioco artistico e così, involontariamente, unifica la spazialità e le ombre degli elementi strutturali esistenti invadano la nuova costruzione e svelano in parte la coesistenza spaziale delle due realtà percettivamente contrapposte. Un altro elemento di unificazione, però, lo inserisce lo stesso artista: il quadrato rosso che occupa l'area centrale dell'immagine, nella sua consueta rappresentazione anamorfica, è frammentato sia sui listelli di legno sia sul cemento dell'ospedale annullando, nel suo campo colorato, le distanze tra i differenti piani.

L'annullamento dello stato di fatto anche nella parte del nuovo volume non è mai totale. In *Sabourin 2009* le superfici di fondo lasciano vedere attraverso la distanza tra i listelli la struttura reale che, ovviamente, ricomponne l'unità con l'altra parte dell'immagine, ma è attutita, è posta in secondo piano.

In altri casi, come *Amilly 2007* (fig. 5.30) i nuovi volumi sono concepiti come superfici piene, senza alcuna trasparenza, ma anche in questo caso non si rinuncia a lasciare in parte visibile ciò che si trova sotto: pilastri rivestiti di una nuova meteria e di una nuova cromia che non rinunciano a manifestare la propria forma e la propria presenza. Questa ricercata volontà di dialogo, oltre al forte effetto di smarrimento da parte dell'osservatore che con difficoltà riesce ad accettare che si tratta dello stesso luogo, mette in evidenza la parzialità dell'illusione e la volontà di agire nella spazialità che spesso viene parzialmente ampliata con nuovi inserimenti senza farla mai rinunciare alle proprie caratteristiche: è un po' una garanzia dell'atto architettonico (nel senso di intervento spaziale).

Resta comunque molto evidente la forte contrapposizione tra lo spirito del luogo, con le proprie caratteristiche, e una costruzione che da esso vuole restare indipendente sia da un punto di vista formale che concettuale; l'esaltazione del sito e la sua contemporanea negazione nella libertà espressiva e nella contemporanea ambiguità della fotografia. Il passato e il futuro si incontrano in un unico spazio, un po' per simboleggiare la possibilità di



vita che anche gli spazi abbandonati potrebbero avere, quasi una forma di protesta verso la società che consente tali stati di degrado.

Lo stesso Rousse parlando del suo lavoro, riferendosi alla demolizione come ultima azione a cui spesso sono destinati gli edifici, dice: «Questa tragica fine, secondo me, mi autorizza a creare un'ultima "Immagine", un'ultima trasformazione. Un modo per protestare contro l'abbandono da parte delle nostre società di così tante aree dismesse, talvolta di grande bellezza»<sup>9</sup>.

Interventi, quindi, che si ancorano all'architettura non solo per usare il suo spazio; non si tratta esclusivamente di quel gioco di annullamento e disvelamento dimensionale ma, nell'inserirsi nel trascorrere del tempo, c'è una forte presa di posizione, una volontà di affermazione esistenziale che va al di là di ogni capriccio geometrico.

Installazioni che partono dal concetto di *hic et nunc*, che traggono, quindi, la loro ispirazione dal luogo stesso, dinanzi agli occhi dell'artista, in un istante ben determinato, senza avere alcuna pretesa di modificare permanentemente la spazialità se non in quella composizione illusoria che trova la sua compiutezza nello scatto fotografico. Una nuova vita, un'ultima speranza per quei luoghi che, ormai senza utilizzo, continuano a portare con sé l'anima dell'architettura, un'eternità che si racchiude in un istante, immobilizzata in uno sguardo statico ma creativo, la delicatezza di un gesto fuori



5.29 - Immagine da un punto di vista generico dell'opera *Amilly 2007* (G. Rousse).

5.30 - G. Rousse, *Amilly 2007*.



dal tempo che, se da una parte si ferma nell'attimo dello scatto e poi lascia che il tempo continui la sua regolare azione, da un'altra invita a ragionare proprio sui significati più profondi dell'architettura e sul suo ciclo vitale che, spesso a causa di una mancanza di rispetto da parte dell'uomo, viene drasticamente interrotto. Un'immagine bidimensionale che porta con sé tutte le speranze per una realtà migliore, un invito a ragionare sulle nostre città, abbandonate ma non inutili, e sicuramente sempre ricche di grande fascino.

### 5.6 Dal realismo della figurazione pittorica all'inserimento di volumi puri

Volendo estremamente sintetizzare il lavoro fin'ora prodotto dall'artista francese possiamo individuare due fasi differenti che si distinguono prevalentemente per l'oggetto della rappresentazione che è la sostanza di interazione diretta con la materia architettonica.

Una prima parte delle sue opere può essere più propriamente considerata di carattere figurativo in cui, sempre in ambienti degradati o in disuso, egli interviene in qualità di pittore e con colori vivaci immagina e rappresenta figure umane dinamiche (figg. 5.31 - 5.35). E' un po' come se cercasse di rappresentare proprio quella vita che l'architettura ormai non consente più, nel tentativo di riproporre ancora, attraverso la sua arte, un'azione, un movimento, una presenza umana seppur non reale. E così le pareti, il pavimento e ogni superficie assumono una nuova cromia grazie all'uso pittorico del colore ma non perdono la loro spazialità; si genera una stretta relazione tra spazio e figure che sembrano muoversi proprio all'interno dell'ambiente in cui sono dipinte, in uno spazio nuovamente vivo che non è la rappresentazione prospettica su una tela ma è la tridimensionalità in sé. La forza dell'intervento artistico, quindi, ancora non è data dal netto contrasto di realtà sovrapposte ma si cerca una intima e libera, quasi naturale, interazione tra *status quo* e nuove immagini in una simbiosi pittorica. In questo atto creativo, nonostante si sia già sottolineato il fatto che Rousse dipinga come in un quadro, non si può non evidenziare che il nuovo cromatismo che spesso assumono la superfici non vuole modificare quello che già esiste, non vuole essere una "finta facciata" che copra qualcosa di non gradito, un tentativo di mettere a nuovo uno spazio abbandonato ma, al contrario, il rispetto per il Luogo è talmente forte che egli lavora proprio tra le macerie, senza nasconderle, come se proprio lì dovesse rinascere la

5.31 - G. Rousse, *Entrepôt Vichy* 1982.



nuova vita, come se anche *l'abbandono* ormai facesse parte dello spirito di quell'architettura.

Il suo è un modo per far emergere quelle presenze che continuano ad abitare l'architettura: ormai la vita non si svolge più in quei luoghi ma questo non toglie valore ai luoghi stessi. Se per molti anni hanno ospitato le azioni umane, reali, ora continuano a farlo nella rappresentazione della vita che continua nel dinamismo di quelle immagini che sembrano muoversi, camminare eternamente tra gli spazi: quasi dei fantasmi che si manifestano e diventano visibili. In questi luoghi è come se si fosse creato un legame inscindibile tra spazio e azione, a tal punto che anche quando la vita reale non continua al suo interno, c'è sempre uno spirito, una presenza che non li abbandona mai e Georges Rousse diventa interprete di questa relazione e, con le sue pennellate, riporta alla luce quello che lo stesso essere umano ha prodotto lasciando tali architetture in stato di abbandono.

Siamo ancora molto lontani dall'astrazione geometrica per cui egli oggi è noto e riconoscibile, ma questi suoi interventi pittorici (relativi alla prima fase del suo percorso artistico) si avvicinano molto di più ad una rappresentazione realistica in cui la figura umana è il principale soggetto. Come nelle opere *Charles Jourdan 1983* (figg. 5.34 e 5.35) il corpo umano è il protagonista della scena, al centro dell'immagine, quasi reale: non un'astrazione né una semplificazione delle forme ma una riproduzione realistica tale da apparire vera, presente nella stanza, bloccata in un'azione, in un istante reso eterno ma non statico anzi talmente energico da dare l'impressione di poter continuare, dinamicamente.

Si tratta di rappresentazioni quasi teatrali, messe in scena in una scenografia già esistente, non modificata in alcun modo, a cui gli attori virtuali si adattano: il luoghi dismessi non sono semplici supporti su cui dipingere ma ambientazioni, scenari in cui vibra ancora quell'energia vitale che per molti anni hanno ospitato.

«I personaggi dipinti con il loro carattere di comparsa fungono da trampolino per l'immaginazione... attori muti di una parte ma in un teatro che inverte la relazione abituale dell'attore con la scena, essendo qui il soggetto attivo la pregnanza dello spazio, rivelata come uno di questi ossessionanti "luoghi della memoria"»<sup>10</sup>.

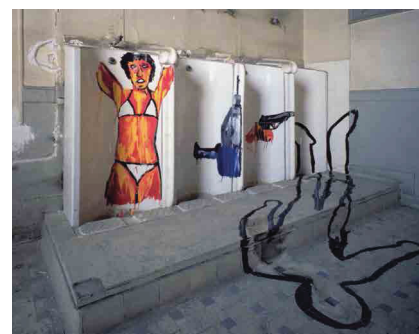
Operazioni artistiche ben lontane dalla pura installazione, dalla autocelebrazione delle proprie capacità ma una ricerca molto più profonda, con la sensibilità dell'artista che non ha una sola "faccia", non è solo il pittore che raffigura immagini nello spazio, né solo il fotografo che immortala sulla pellicola un sapiente gioco di colori e di forme ma è anche un architetto

5.32 - G. Rousse, *Entrepôt Vichy 1982*.

5.33 - G. Rousse, *Entrepôt Vichy 1982*.

5.34 - G. Rousse, *Charles Jourdan 1983*.

5.35 - G. Rousse, *Charles Jourdan 1983*.



che indaga il senso degli spazi, come in un progetto di ristrutturazione, per dare una nuova funzione, o meglio per far continuare quel continuo divenire in cui il tempo lascia le sue tracce senza però farsi spaventare né limitare dalle macerie, dall'apparente perdita di identità ma ricercando nella pregnanza dello spazio la memoria che in nessun modo può essere cancellata.

Fino a questo punto, però, ancora non entra in gioco (o comunque assume una posizione assolutamente limitata e marginale) la rappresentazione anamorfica perché lo spazio merita di non essere alterato. Ancora non si vuole ottenere quel gioco di sovrapposizioni tra diverse realtà, ma l'obiettivo principale è il reinserimento della vita attraverso quei personaggi silenti in luoghi che urlano la propria storia, il proprio passato, per non dimenticare.

Contemporaneamente a questo approccio pittorico-figurativo, però, egli si relaziona con il sito cominciando ad inserire anche solidi tridimensionali: comincia così l'uso della tecnica dell'anamorfosi e questo segna, forse, il punto di svolta verso quell'astrazione geometrica che caratterizza gran parte delle opere che realizza ancora oggi. Questo non è un puro capriccio geometrico ma è lo strumento che consente a Georges Rousse di riempire il vuoto che caratterizza le stanze abbandonate in cui egli decide di intervenire: l'unico modo per poter inserire al centro di un ambiente un volume senza costruirlo realmente, senza utilizzare la materia, è affidarsi al mondo dell'illusione e sfruttare le superfici già esistenti come supporto concreto ma annullando l'appartenenza delle figure ad esse grazie al sapiente uso delle regole geometriche della prospettiva.

Anche perché al Nostro non interessa realmente riempire i vuoti con oggetti da poter utilizzare, non è un vero progetto da realizzare per qualche cliente ma è piuttosto una provocazione, una realtà virtuale fruibile solo attraverso lo sguardo. Non serve poter toccare i nuovi oggetti, né girarci intorno ma solo vederli sulla stampa fotografica. Non sono interventi che vogliono alterare definitivamente lo stato di fatto, non vogliono dare una soluzione allo stato di degrado né tentare di tornare indietro nel tempo: si tratta solo di installazioni temporanee che cominceranno, dopo lo scatto della macchina fotografica, a dissolversi insieme al sito, e se il destino per l'architettura è la demolizione anch'esse, senza alcuna pretesa, si lasceranno andare alla stessa sorte con la consapevolezza, però, che la nuova immagine, quella ricca di vita e speranza, continuerà ad esistere.

I solidi in questione, che Rousse definisce *sculture* o *architetture visuali* sono prevalentemente piramidi, parallelepipedi o poliedri in genere e anch'essi,



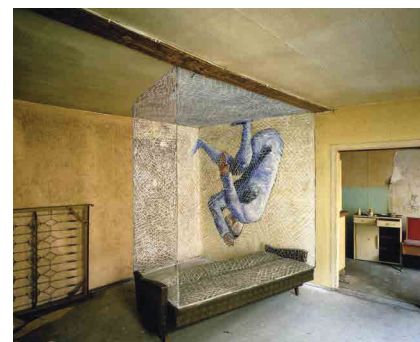
come le figure umane, sembrano interagire con lo spazio all'interno del quale sono collocati, come veri e propri oggetti che l'artista pone in una stanza, annullando però la pesantezza della materia di cui sarebbe costituita una vera e propria scultura e sostituendola con la leggerezza delle superfici colorate, semplicemente dipinte.

Si tratta di forme quasi primordiali il cui principale valore è quello di essere volume, di simulare uno spazio all'interno di un vuoto, di prendere il posto di qualcosa che sarebbe potuto essere lì ma che invece non c'è. Non si tratta, però, di una simulazione che alluda al realismo, non è l'inserimento di quello specifico elemento che potrebbe realmente completare l'architettura o il suo arredo: è un ingombro puro, dichiaratamente fittizio, la presa di possesso virtuale di uno spazio con un volume che non ha una massa e che potrebbe trovarsi in qualsiasi altro posto. Non vuole essere la continuazione di una storia né un corretto completamento stilistico, non è un'immagine che, guardandola, potrebbe indurre a pensare alla reale esistenza di quell'oggetto: puri solidi geometrici che con il loro effetto di trasparenza non vogliono nascondere l'esistente per sostituirlo con una nuova forma ma proprio al suo interno vogliono vagare, quasi come se fossero i fantasmi di oggetti ormai inesistenti, spiriti inquieti alla ricerca della loro collocazione.

Il momento di passaggio<sup>11</sup>, in cui convivono ancora sia la propensione verso l'astrazione geometrica sia la figurazione pittorica potrebbe essere rappresentato dal suo lavoro *Berlin 1984* (fig. 5.36) in cui un parallelepipedo bianco sembra imprigionare una figura umana che, vincendo la legge di gravità, fluttua in questo spazio irreali e conferisce dinamismo all'immobilità della stanza.

E' opportuno, quindi, evidenziare come in queste installazioni (e in maniera ancora più evidente in quelle successive, quando ci si avvicina all'astrazione geometrica nella sua esasperazione bidimensionale) non c'è alcun principio che ci possa far parlare di *trompe l'œil*: non è un *inganno per l'occhio* ma una evidente sovrapposizione di realtà differenti. Non si vuole indurre gli osservatori a credere che i nuovi volumi possano realmente esistere, né si mette in atto quel realismo estremo atto a nascondere l'esistente per sostituirlo con l'ingannatrice rappresentazione prospettica che appaia al di là delle superfici stesse. Al contrario, se nel *trompe l'œil* solitamente si va alla ricerca dell'annullamento dei confini imposti dalle superfici per aprire la scena a fittizie immagini di un ipotetico esterno, Rousse cerca di riportare l'attenzione proprio verso l'interno, senza annullare le superfici esistenti ma giocando principalmente con il vuoto che esse stesse formano.

5.36 - G. Rousse, *Berlin 1984*.





5.37 - G. Rousse, *Bretigny* 1994.5.38 - G. Rousse, *Bercy* 1985.5.39 - G. Rousse, *Abbaye de Fontevraud* 1985.

Parlare di carattere astratto per gli inserimenti artistici in questione, però, non deve indurci a pensare che non si instauri un rapporto con la realtà se non quello di supporto fisico. Il Nostro, in quasi tutti i suoi interventi parte proprio dallo stato di fatto per lasciarsi suggestionare, per trovare una superficie di ancoraggio non solo dal punto di vista della realizzazione concreta ma, prima di tutto, dal punto di vista compositivo. In una delle opere chiamate *Bercy* 1985 (fig. 5.38), ad esempio, è proprio un vecchio tavolo a diventare il supporto fittizio del volume dipinto: nell'immagine finale un parallelepipedo azzurro sembra essere appoggiato sul quel tavolo (in modo tale che base del solido coincida con la superficie orizzontale dell'oggetto reale) e proseguire fino al soffitto lasciando intravedere tutta la stanza ma imponendo la propria presenza, lì al centro della scena. Una stretta dipendenza compositiva che trova il suo compimento in una sola immagine ma che trae le sue origine da quella realtà dalla quale non è possibile distaccarsi.

In maniera analoga in *Abbaye de Fontevraud* 1985 (fig. 5.39) a determinare il collocamento del solido sono elementi esistenti: da una parte il volume fittizio, nonostante sia solo dipinto, sembra appoggiarsi alla superficie superiore del camino e da un'altra tre blocchi sono collocati volontariamente in corrispondenze di tre spigoli come se si volesse sollevare l'oggetto da terra con la necessità di qualcosa che possa sostenerne il peso. Ovviamente è tutto fittizio, ma proprio quei tre elementi, la loro necessaria presenza, segnano quella forte voglia, da parte dell'artista, di inserirsi in un contesto, di prendere possesso dello spazio con volumi che, seppur senza materia e senza alcuna pretesa di illusione realistica, dialogano con l'esistente e completano, a loro modo, l'immagine.

Questo modo di lavorare, ovviamente, non è una regola vincolante ma, di caso in caso, Rousse si adatta alle forme che incontra e al proprio spirito artistico rinunciando anche a questo rapporto di "sostegno statico" e immaginando volumi assolutamente liberi, in netto contrasto percettivo con

il contesto, cominciando così a preparare la strada per quell'avvicinamento sempre più esasperato all'illusione della bidimensionalità in quell'ambiguità spaziale che nasce dalla combinazione di tecniche pittoriche guidate dalle leggi dell'anamorfosi e di scatti fotografici ben calibrati e suggestivi.

### 5.7 L'astrazione geometrica: tridimensionalità reale vs bidimensionalità fittizia

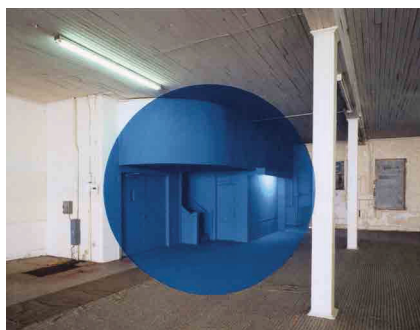
La seconda fase<sup>12</sup> del suo lavoro è una diretta conseguenza di questo approccio "scultoreo" anzi una sua evoluzione verso una maggiore astrazione geometrica in cui i volumi vengono smaterializzati fino a perdere la profondità e esprimersi nel semplice piano.

Per descrivere questa fase, come riportato sullo stesso sito dell'artista nella presentazione delle opere definite *forme geometriche*, Philippe Dagen scrive: «[Georges Rousse] ha inventato un *geometrismo* nello spazio, allo stesso tempo sia erudito che strano. E ciò ha una raffinatezza impressionante: non c'è nulla lasciato al caso in questo lavoro. Tutto è subordinato dall'origine allo scatto finale»<sup>13</sup> descrivendo così quel processo creativo di cui ci siamo già occupati e che diventa tanto più evidente quando la rappresentazione che si aggiunge alla realtà si allontana da essa rimarcando il proprio carattere di immagine fittizia. E si può così conciliare la sapienza dello studio geometrico, quasi scientifico, alla "stranezza" del risultato finale.

Georges Rousse abbandona totalmente la plasticità delle figure umane per indirizzarsi verso forme geometriche semplici e facilmente riconoscibili che perdono ogni allusione alla terza dimensione e cercano di esasperare il concetto di figura piana proprio per accentuare quel contrasto tra spazialità già esistente e sovrapposizione pittorica.

Lo sguardo statico della macchina fotografica riesce a unificare il tutto e a trasformare la continua mutevolezza della visione in un'unica immagine che, proprio perché immobile, esalta la forza dei quadrati, dei cerchi o dei triangoli che si impongono al centro della scena grazie alla forza delle campiture rosse, blu, bianche o nere.

Sicuramente la sapiente deformazione geometrica unita alla precisione dello scatto fotografico sono alla base del processo creativo e contribuiscono a fare in modo che proprio la forma voluta dall'artista, quasi magicamente, si ricomponga sulla stampa, ma ancor di più è proprio il colore che consente all'osservatore di distinguere in maniera inequivocabile ciò che è stato aggiunto da ciò che già apparteneva allo spazio esistente. Proprio per



questo motivo egli comincia a giocare con il luogo facendo fluttuare figure piane in uno spazio immobile provando anche a modificare i colori della medesima forma generando così diverse opere nello stesso luogo come è avvenuto nelle due versioni di *Bargain 2006* in cui prima un cerchio blu occupa il centro della foto poi diventa nero e consente di mettere in evidenza per contrasto (usando quindi il colore bianco) i contorni dell'ambiente inquadrato come se si trattasse di un disegno di colore bianco su un foglio nero (figg. 5.40 e 5.41).

In maniera analoga nelle opere *Baldwin 2006* un unico quadrato monocromatico si sovrappone, in trasparenza, ad un ambiente vuoto per poi essere suddiviso in quattro parti, di colori differenti, che occupano la medesima campitura della versione precedente (figg. 5.42 e 5.43).

Questa possibilità di avere diverse opere nello stesso luogo, dalla stessa posizione senza che l'una annulli l'altra è uno dei vantaggi offerti dall'uso della macchina fotografica: in ogni caso, anche se si volessero produrre più versioni della stessa opera, essa sarebbe comunque una installazione temporanea che diventa opera d'arte nella stampa e così, dopo lo scatto, non ha più motivo di continuare ad esistere nella realtà e può essere sia demolita sia sostituita con altri colori o altre forme. L'esistenza dell'opera non è in alcun modo compromessa perché ormai appartiene alla "pellicola" e non alla materia.

Il colore non è opera d'arte nel suo essere sostanza che si sovrappone fisicamente a delle superfici ma lo è nel suo apparire. È volontà ben espressa e facilmente distinguibile osservando tutte le sue opere abbandonarne la fluidità e mutevolezza delle sue sfumature per preferire una campitura omogenea e quasi solida per contrapporsi, a volte anche annullando, la presenza delle diverse superfici e della luce che con esse interagisce in maniera differente al fine di far emergere la purezza delle geometrie della forma in quel cammino di abbandono della figurazione pittorica verso la messa in scena di superfici piane.

Ed è proprio questo colore forte e preminente e la sua continuità che diventa fattore di unificazione figurale che consente all'osservatore di passare dal concetto di "vernice sparsa sulle pareti" a quello di "figura".

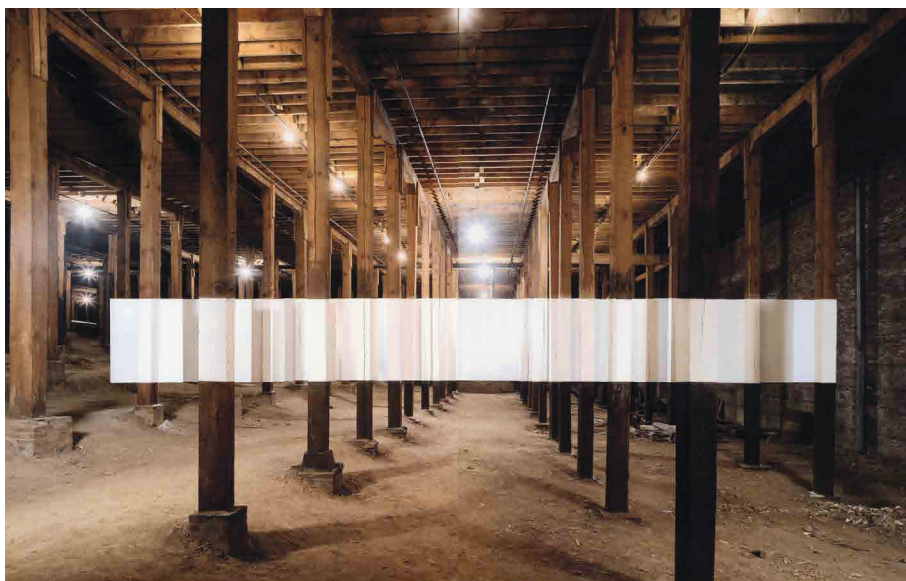
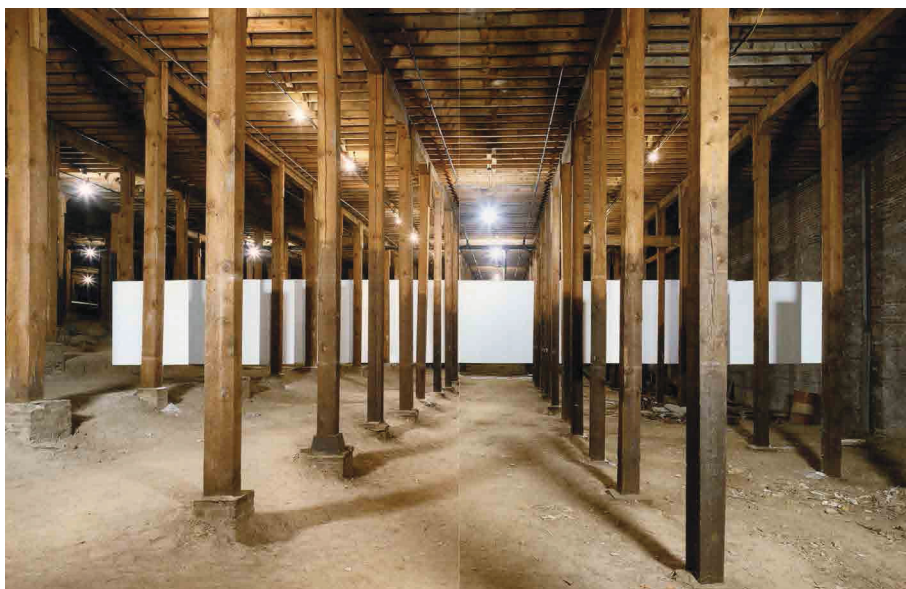
Insieme ad esso anche la pregnanza della forma, ovvero il fatto che si scelgano figure geometriche semplici, regolari, che tendono alla perfezione aiuta a far emergere la figura dallo sfondo e innescare quel particolare gioco di duplice dimensione che affascina nelle opere di Rousse.

E così facilmente si distingue lo spazio architettonico quasi brutalmente interrotto da scacchiere policrome o da quadrati e cerchi che per la loro

5.40 - 5.41 - G. Rousse, *Bargain 2006*.

5.42 - 5.43 - G. Rousse, *Baldwin 2006*.

5.44 - 5.45 - G. Rousse, *Liberty* 2006.



forza espressiva e cromatica, nonostante appartengano alla stessa materia architettonica, sembrano annullarla, sovrapponendosi ad essa, in maniera del tutto illusoria ma fortemente suggestiva.

Ovviamente se stiamo percorrendo la strada verso l'astrazione geometrica sicuramente non stiamo negando l'interazione con l'architettura stessa: sicuramente, come già detto, opere simili potrebbero essere riprodotte in luoghi differenti ma in ognuno di essi la figura geometrica, per quanto sia astratta, si lega in qualche modo alle forme che già esistono.

Di notevole interesse, per rendere esplicito questo curioso gioco che Rous-

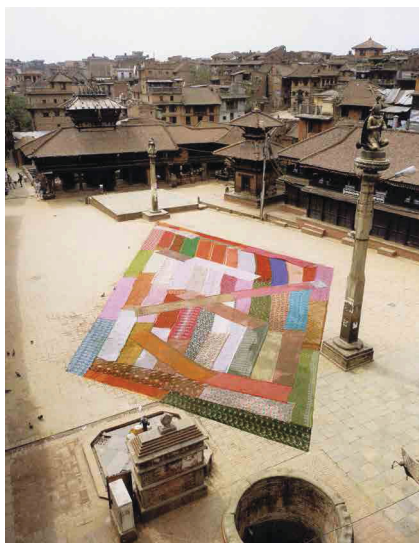


se riesce ad innescare facendo dialogare elementi illusoriamente piani con spazialità, ovviamente tridimensionali, sono le differenti versioni dell'opera *Liberty 2006* (figg. 5.44 e 5.45): un rettangolo orizzontale fortemente allungato interagisce con uno spazio regolarmente scandito da pilastri in legno a sezione quadrata. Non dipingendo alcuni degli elementi strutturali verticali l'artista francese riesce a far apparire la figura geometrica in secondo piano, come se una superficie rettangolare fosse stata inserita in fondo all'ambiente. Gli basta, però, coinvolgere anche i pilastri che prima aveva trascurato, senza modificare nient'altro, per portare lo stesso rettangolo bianco in primo piano, come un unico pannello che copre tutto ciò a cui è stato sovrapposto. Un gioco, oltre che stilistico, anche architettonico, in cui, seppur si lavori con l'esigenza di ottenere un'illusoria bidimensionalità, essa allude comunque ad un elemento che, pur negando la terza dimensione, in essa si inserisce nella manifestazione di quella realtà ibrida che appartiene solo all'occhio della fotocamera o a quello dell'artista.<sup>14</sup>

Non solo campiture di colore ma anche materiali differenti per formare le sue figure geometriche: in Nepal in una delle opere chiamate *Bhactapur 2005* egli non interviene dipingendo direttamente le superfici ma utilizza stoffe rettangolari diverse l'una dall'altra in un *collage* policromo che, partendo dai materiali che più di ogni altra cosa sono legati al luogo, si inserisce nel vuoto della piazza sfruttando la superficie orizzontale del pavimento come oggetto su cui intervenire (fig. 5.46).

In maniera ancora più suggestiva sempre in Nepal (*Panauti 2005*) è il contrasto tra il potere del fuoco e la calma dell'acqua ad ispirare l'artista francese e ad induce a collocare sulla superficie del fiume un arco infuocato (fig. 5.47). La sua immagine riflessa nelle acque, grazie alla simmetria, consente di ricomporre in un'unica immagine una circonferenza che, a differenza di altre opere in cui le forme sono del tutto statiche, porta con sé il dinamismo dell'istante che si manifesta nell'interazione delle fiamme con l'aria che le costringe a muoversi senza però alterare la riconoscibilità complessiva della composizione proprio grazie all'utilizzo di una figura geometrica semplice.

Nonostante l'artista francese lavori principalmente con figure tali da sembrare disegnate direttamente sulla superficie della stampa fotografica in *vera forma*, il contrasto tra lo spazio e la bidimensionalità apparente non avviene sempre su un piano *di fronte*<sup>15</sup> in un quadrato o in un cerchio che inquadra parte dell'architettura coinvolta nell'installazione ma Georges Rousse riesce a mettere in scena anche figure che appaiono appartenere a superfici genericamente inclinate nello spazio conferendo ad esse una

5.46 - G. Rousse, *Bhactapur 2005*.5.47 - G. Rousse, *Panauti 2005*.



presa di possesso dell'ambiente e, allo stesso tempo, lasciandole dominare dalla deformazione prospettica che coinvolge la rappresentazione di un qualunque ente che abbia un rapporto con la terza dimensione.

In *Metz 1994* (fig. 5.48) ad uno dei consueti ambienti degradati, nell'immagine finale, si sovrappone un fittizio piano verticale inclinato rispetto al quadro iconico su cui linee bianche disegnano una quadrettatura regolare. A differenza delle altre sue opere, in questa, la figura anamorfica sembra non sovrapporsi in maniera neutra allo spazio ma si inserisce perfettamente al suo interno, come se appartenesse proprio alla stanza dividendola in due secondo una diagonale del rettangolo del pavimento. L'operazione geometrica, quindi, si complica maggiormente: da una parte il sapiente (e questo è una consuetudine) utilizzo della trascrizione anamorfica che consente di distendere il colore sulle superfici dell'ambiente in modo che possa ricomporsi in un'immagine compiuta; da un'altra l'allusione alla terza dimensione del piano illusorio con la necessità di far apparire non una figura in vera forma, come in un disegno mongiano, ma una figura soggetta agli accorciamenti che la prospettiva comporta.

In maniera analoga in *Blanc-Mesnil 2007* quattro rettangoli neri sembrano appartenere ad un piano inclinato invadendo tutta la stanza che li ospita, ancorandosi alla parete di fondo per estendersi anche oltre lo sguardo della macchina fotografica (fig. 5.49).

Questi sono esempi in cui è notevole l'interazione con la profondità e con l'allusione all'effetto prospettico come se le nuove realtà fossero state inserite proprio nello spazio. Siamo però lontani da quelle installazioni, di cui abbiamo già parlato, in cui volumi immaginari venivano usati per riempire un vuoto architettonico come se fossero particolari oggetti di arredo. Ora Rousse non lavora con solidi ma gioca, in quell'ambiguità di annullamento e disvelamento dimensionale, con elementi esasperatamente bidimensionali che entrano in contrasto con lo spazio reale. Il risultato finale non è più una messa in scena che, seppur evidentemente artefatta, sarebbe potuta essere esistente ma, al contrario, una composizione dicotomica ottenuta dalla somma di realtà percettive assolutamente contrastanti: come sfondo un ambiente esistente, quasi totalmente percepibile in ogni sua caratteristica, che rimane silente o addirittura indifferente a ciò che potrebbe accadere; in sovrapposizione un segno, una macchia geometrica di colore che assume un valore simbolico e una riconoscibilità di per se stessa, senza la necessità di essere relazionato ad alcun altro elemento: un quadrato, una scacchiera, una circonferenza, nient'altro: segni che potrebbero essere staccati dallo sfondo e continuare ad esistere senza perdere le

5.48 - G. Rousse, *Metz 1994*.

5.49 - G. Rousse, *Blanc-Mesnil 2007*.



5.50 - G. Rousse, *Grands Moulins* 2006.

proprie caratteristiche; il terzo livello percettivo è proprio quell'immagine ambigua data dalla coesistenza delle prime due in cui basta spostare l'attenzione da un punto all'altro per concentrarsi sulla realtà o sull'illusione con un conseguente senso di smarrimento dovuto all'iniziale apparente irrazionalità, alla difficoltà di comprendere cosa sia vero e cosa, invece, no ma soprattutto all'incapacità di conciliare bidimensionalità e tridimensionalità che, dopo la sintesi dello scatto fotografico, si mescolano l'una all'altra sullo stesso foglio della stampa.

Vedere un'immagine fotografica, seppur piana, porta l'osservatore a ricostruire mentalmente lo scenario reale, con la profondità che lo caratterizza, rendendo possibile, anche se solo in maniera virtuale, la fruizione o, addirittura, il movimento in quegli spazi. Ma la predominanza delle figure piane, nelle fotografie di Rousse, è talmente forte da indurre alla negazione della terza dimensione anche dove effettivamente esiste, portando tutto al livello di mera rappresentazione.

## Note

<sup>1</sup> Jocelyn Lupien è storico dell'arte e professoressa all'Università del Québec a Montréal.

<sup>2</sup> <http://www.georgesrousse.com/english/informations/texts/>  
pubblicato in AA. VV., *Georges Rousse, 1981-2000*, Bärtschi-Salomon, Genève 2000.  
«Alongside photography as a medium of reproduction I introduced the technique of “anamorphosis”, which the dictionary defines as a transformation that uses optical or geometrical means to make an object unrecognisable, but which allows you to restore the original figure by using a curved mirror or by examining outside the plane in which the transformation occurred. But I would like to add that this definition of anamorphosis does not fit my practice exactly because I have never sought to make the object unrecognisable, but have sought to dematerialise that object in order to make it photographic. The object is there in the photographic but it cannot be grasped. That is why I have used anamorphosis without naming it as such. I also use the wide-angle lens as a tool of dematerialisation. As a result of the powerful deformation that it introduces into the real my space becomes an oversized real, smaller than the universe (to introduce a poetic dimension). In effect, I “reorder the visible world into a new and unforeseen space”, but then isn't showing the world in a new way what artists set out to do?».

<sup>3</sup> Solo negli ultimi anni, come vedremo in seguito, Georges Rousse realizza installazioni direttamente fruibili dagli osservatori ma per il momento ci soffermiamo sui principi che sono alla base del suo lavoro.

<sup>4</sup> <http://www.georgesrousse.com/informations/textes/>  
pubblicato in AA. VV., *Georges Rousse. Musées de Châteauroux*, Joca Seria, Nantes 2003.

«La photographie que je donne à voir montre en effet l'image d'une anamorphose mais ce n'est pas une anamorphose en soi. Ce que j'essaie de faire, c'est soit une sculpture, un volume pyramidal par exemple, soit un tableau, comme il en est de la série des damiers. C'est cela et rien d'autre que je montre. Ma finalité, c'est d'introduire une perspective et une action picturale à l'intérieur d'un espace qui est la photographie. Quand on a compris que mes images ne relèvent pas de la technique du copier/coller, on peut alors chercher à déconstruire ce qu'on a sous les yeux. Il y a tout un cheminement statique possible à faire devant l'image : on suit une ligne, on voit qu'elle part du sol, passe sur le mur, se glisse dans un coin, revient devant, va jusqu'au plafond pour redescendre, etc. Il y a une anamorphose mais statique, immobile».

<sup>5</sup> C. Buignet, *Traversées et vertiges: la lumière à l'œuvre dans le travail de Georges Rousse*, in C. Buignet, D. Clévenot (a cura di), *Espaces transfigurés. À partir de l'œuvre de Georges Rousse*, PUP, Pau 2007, riportato in AA. VV., *Georges Rousse - Tour d'un monde (1981-2008)*, Actes Sud, Arles 2008, p. 328.

«Pour Georges Rousse, la lumière, en tant que phénomène physique, est fondatrice à tous les niveaux, déjà dans la poïétique même de ses œuvres : le choix du lieu dans et sur lequel il va intervenir et celui du point de vue adopté sont déterminés en fonction de l'éclairage naturel; la lumière devient alors un maté-

riau à conduire, à transformer, à déployer ; enfin, au moment de la prise de vue photographique - aboutissement de l'œuvre -, c'est elle qui permet l'empreinte sur la surface sensible».

<sup>6</sup> <http://www.georgesrousse.com/english/informations/texts/>  
 pubblicato in AA. VV., *Georges Rousse, 1981-2000*, Bärtschi-Salomon, Genève 2000.  
 «As for colour, it has considerable powers, including the one of making apparent a virtual, fictional space that superimposes itself on the real space».

<sup>7</sup> Cfr. AA. VV., *Georges Rousse - Architectures*, Bernard Chauveau, Paris 2010, p. 89.

<sup>8</sup> Cfr. *ivi*, p. 67 e segg.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 89.

«Cette fin tragique accréditait à mes yeux d'en donner une ultime "Image", une ultime transformation. Une manière de protester contre l'abandon par nos sociétés de si nombreux espaces en friches, parfois d'une grande beauté».

<sup>10</sup> <http://www.georgesrousse.com/selections-d-oeuvres/01-figuration/>  
 «Les personnages peints avec leur caractère d'apparition servent de tremplin à l'imaginaire... acteurs muets d'une pièce mais dans un théâtre renversant la relation habituelle de l'acteur au décor, le sujet actif étant ici la prégnance de l'espace, révélé comme un de ces obsédants "lieux de mémoire"».

<sup>11</sup> Parlare di *momento di passaggio* è una semplificazione del tutto arbitraria per cercare di "mettere ordine" nella descrizione del lavoro di un artista al fine di comprendere le sue modalità di intervento con la consapevolezza di una continuità stilistico-espressiva della quale comunque non si può prescindere. Allo stesso modo, per dovere intellettuale, si precisa che *Berlin 1984* è stata scelta solo a titolo esemplificativo (come tutte le altre opere descritte) e non è l'unica ad essere stata concepita con la coesistenza della figurazione pittorica con l'astrazione geometrica.

<sup>12</sup> Se parliamo di *seconda fase* è solo in virtù di una estrema semplificazione che ci porta a dividere le opere in cui ancora non è presente l'illusione messa in atto dalla tecnica anamorfica da quelle in cui si rende necessaria tale trascrizione al fine di mettere in scena la purezza delle figure fluttuanti nello spazio.

<sup>13</sup> <http://www.georgesrousse.com/selections-d-oeuvres/03-des-formes-geometriques/>

«Il a inventé un géométrisme dans l'espace, à la fois savant et étrange. Et d'une effarante subtilité: il n'y a dans ces travaux aucun hasard. Tout y est subordonné dès l'origine au cliché final».

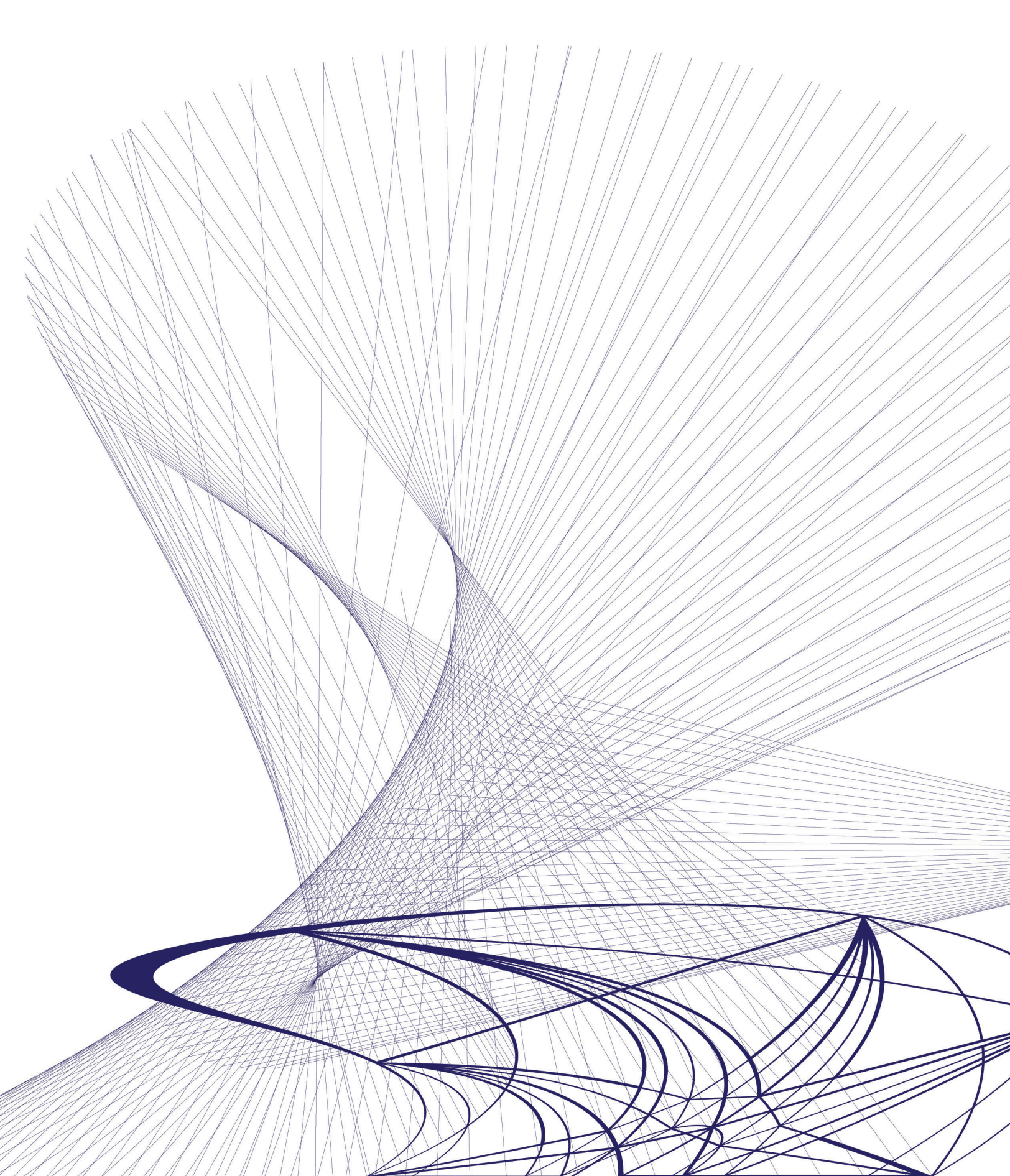
<sup>14</sup> Cfr. AA. VV., *Georges Rousse - Architectures*, Bernard Chauveau, Paris 2010, p. 95, nota 2.

<sup>15</sup> In termini di geometria descrittiva, per *piano di fronte* un piano proiettante in prima proiezione parallelo al quadro della rappresentazione prospettica (più correttamente si parla di *piano di fronte* nel metodo di Monge per indicare un piano parallelo al piano iconico verticale).



## PARTE TERZA

### LE GEOMETRIE DELLE TRASCRIZIONI ANAMORFICHE



## **L'anamorfosi come operazione inversa della prospettiva lineare conica**

### **6.1 Introduzione**

Dopo aver indagato le principali suggestioni che si legano al tema dell'anamorfosi e che rendono possibile il suo utilizzo nel mondo dell'arte come particolare strumento capace di modellare la realtà, è opportuno cercare di comprendere quali siano i presupposti scientifici e le conoscenze grafiche utili a poter dominare questo particolare *capriccio* prospettico.

Nei capitoli precedenti abbiamo messo in evidenza come sia di assoluta importanza, al fine della corretta visione e comprensione di installazioni anamorfiche, la consapevole volontà da parte del fruitore di lasciarsi ingannare, permettendo a quei meccanismi percettivi, che si innescano automaticamente nella mente umana, di interpretare opportunamente gli stimoli visivi forniti dagli occhi.

Il pensiero è, quindi, il principale strumento necessario al fine di poter tradurre quella che abbiamo definito trascrizione, annullando percettivamente tutte le incongruenze spaziali a tal punto da generare la visione di immagini bidimensionali anche quando il supporto su cui esse sono applicate è la tridimensionalità della realtà stessa. Un ambiguo gioco tra dimensioni, un enigma che viene risolto istintivamente utilizzando schemi interpretativi che mettano in luce determinati aspetti trascurando quegli elementi che potrebbero contrastare con la soluzione più semplice.

Al fine, però, di poter rendere possibile quel particolare “dialogo” tra occhi e mente, di cui ci siamo occupati, indipendentemente da quali possano essere i modelli psicologici di interpretazione, è necessario che gli stimoli

forniti dalla realtà esterna, quella trascritta in anamorfosi, abbiano determinate caratteristiche geometriche capaci di illudere la mente, fornendole indizi formali tali da condizionare la scelta psichica che porta alla genesi dell'immagine finale percepita.

Sebbene abbiamo parlato spesso di interpretazione, sottolineando le dinamiche di approssimazione che potrebbero mettersi in atto, affermando che l'unica realtà esistente non è tanto quella concreta quanto quella che esiste grazie al nostro pensiero, è ora indispensabile sottolineare che la sola mente non potrebbe arrivare a nessuna soluzione se non avesse stimoli dall'esterno quindi, dopo aver compreso come essa abbia un ruolo predominante nella fase finale di tale processo percettivo, dobbiamo necessariamente comprendere quali siano gli strumenti utili per intervenire sugli oggetti esterni al fine di generare correttamente proprio quei particolari stimoli di cui essa ha bisogno.

Se, quindi, l'obiettivo è realizzare installazioni la cui fruizione è evidentemente basata sulla percezione visiva è proprio da questo che bisogna partire, ovvero comprendere i meccanismi fisiologici della visione al fine di utilizzarli con processo inverso.

Non è sicuramente una scoperta contemporanea l'approssimazione<sup>1</sup>, universalmente accettata, secondo la quale è possibile assimilare l'atto visivo, ovvero la genesi nell'occhio dell'immagine retinica, ai processi proiettivi che hanno portato alla codificazione geometrica della *prospettiva lineare conica*<sup>2</sup>. Un rapporto di condizionamento reciproco tra rappresentazione e visione diretta, in cui si cerca di decodificare i processi fisiologici al fine di riprodurre la realtà su un supporto bidimensionale, in una sintesi grafica capace di annullare la terza dimensione ma alludendo ad essa, per riprodurre tutte quelle caratteristiche spaziali che normalmente è possibile percepire.

La prospettiva è, dunque, un metodo di rappresentazione che, con rigore scientifico, altera le reali dimensioni lineari e angolari tra le parti al fine di ottenere un'immagine analoga a quello che appare dinanzi o, meglio, all'interno degli occhi dell'osservatore per una determinata posizione spaziale. Proprio come in uno scatto fotografico, si immobilizza il fluire del tempo in forme statiche che riportano sul medesimo piano tutti gli oggetti che si trovano al di là dell'obiettivo. Nella codificazione geometrica, nient'altro che la proiezione da un unico centro proprio, che coincide con un ipotetico occhio, posto al centro della fronte dell'osservatore, su un piano iconico detto *quadro*: i soggetti da rappresentare si trovano di fronte allo stesso soggetto percipiente al di là di tale quadro.



Se, quindi, dato un determinato stato di fatto (inteso come insieme di elementi tridimensionali liberamente collocati nello spazio) è possibile ottenere (da un particolare punto di osservazione) una ed una sola immagine prospettica, corrispondente a ciò che un osservatore potrebbe vedere da quel determinato punto di vista, con procedimento analogo, ma inverso, è possibile costruire la realtà partendo da un'immagine che si presuppone appartenere al piano iconico.

Conoscere le geometrie della prospettiva lineare conica vuol dire conoscere il processo che si genera nell'occhio umano e quindi essere capaci di graficizzare quello che è possibile vedere; viceversa, stabilendo *a priori* l'immagine che si vuole venga percepita, è possibile plasmare la realtà tridimensionale rispettando le geometrie della visione, ovvero applicando le stesse regole che verranno in seguito utilizzate dall'occhio per generare l'immagine retinica.

La principale differenza da riscontrare, a questo punto, è quella tra una normale progettazione e una trascrizione anamorfica: nel primo caso si tiene comunque in considerazione il modo in cui l'oggetto possa essere visto ma la sua riconoscibilità permane inalterata da qualsiasi angolazione; nella seconda applicazione, invece, la vera forma viene restituita solo da un unico punto di vista, mentre si esaspera sempre più la poetica della frammentazione o, comunque, dell'irricognoscibilità per punti di osservazione casuali. Restando, quindi, come vedremo, analoghe le geometrie della rappresentazione prospettica a quelle della progettazione anamorfica, a fare la differenza è il fine verso cui esse vengono utilizzate: nel primo caso si parte dall'oggetto per ottenerne una immagine bidimensionale, nell'altro, invece, partendo dall'immagine piana, si interviene nello spazio tridimensionale o, nei casi più semplici, su superfici fortemente inclinate rispetto al quadro iconico.

Possiamo, a questo punto, parlare a pieno titolo di anamorfosi come operazione inversa della prospettiva lineare conica indicando, con questa espressione, non tanto il risultato finale quanto il procedimento che si attua per utilizzarlo, enfatizzando quella volontà di annullamento dimensionale che si mette in atto proprio grazie a quel metodo di rappresentazione nato per descrivere le tre dimensioni.



## 6.2 Metodi di rappresentazione: dalla bidimensionalità alla modellazione virtuale

Parlare di anamorfosi come particolare applicazione delle geometrie prospettiche, nonché ricordare che la sua nascita risalga all'età barocca, ci porta, evidentemente, a riflettere sulla possibilità di lavorare, e in seguito vedremo nello specifico come, in termini di relazioni omologiche<sup>3</sup>, per trasformare una figura nella sua trascrizione con semplici operazioni grafiche bidimensionali.

Questo sicuramente è un grande vantaggio per la semplicità di applicazione che garantisce, con rigore scientifico, la possibilità di operare direttamente sulla superficie piana presa in considerazione, partendo dall'immagine in vera forma (ovvero così come si vuole venga percepita), ma ne limita molto il campo di applicazione.

Ovviamente i limiti di cui parliamo sono dovuti prevalentemente alla complessità geometrica, che cresce in maniera esponenziale con la complessità delle forme da rappresentare e con le caratteristiche delle superfici da utilizzare come supporto dell'immagine, al punto che nel passato tale difficoltà ha addirittura determinato il tramonto della stessa anamorfosi.

Come abbiamo già visto, di recente, la tecnologia è venuta in soccorso agli artisti che, grazie alle proiezioni luminose, sono riusciti a simulare le geometrie proiettive, consentendo loro di lavorare esclusivamente con un vetrino (o un'immagine digitale) su cui disegnare l'oggetto in vera forma per ottenere in maniera semplice la relativa trascrizione su qualsiasi tipologia di superficie, anche la più complessa, riducendo l'atto di messa in opera ad una pura operazione di ricalco di segni scaturiti automaticamente come procedimento di proiezione/intersezione tra i raggi luminosi e le superfici reali, evidentemente già esistenti. Questo sicuramente ha semplificato molto la realizzazione di installazioni anamorfiche anche di imponenti dimensioni a vantaggio di una loro vasta diffusione. D'altro canto, però, questa metodologia presuppone la necessità di intervenire in ambienti già esistenti, vincolando l'anamorfosi a superfici già presenti *in situ*, a cui adattarsi necessariamente.

Un ulteriore passo avanti a vantaggio dell'ampliamento del campo di applicazioni è garantito dalla modellazione tridimensionale in ambiente virtuale che, grazie all'utilizzo di specifici *software*, consente di simulare i processi proiettivi con la possibilità di generare, in uno spazio fittizio, curve e superfici complesse consentendo di controllarne gli effetti percettivi con simulazioni realistiche ma soprattutto con la possibilità di applicazione ad

ogni tipologia di superficie senza alcun vincolo a oggetti già esistenti e con il vantaggio di poter sperimentare forme indipendenti.

La modellazione virtuale, allo stesso tempo, garantisce la possibilità di controllare i risultati anche da punti di vista diversi da quello privilegiato, a vantaggio di una previsione attenta della fruizione del manufatto definitivo, così come avviene per qualsiasi altra progettazione architettonica.

Oltre alla risoluzione di queste problematiche compositive, il principale incentivo offerto dalla modellazione virtuale è la semplicità con cui i *software* riescono a gestire curve complesse, generando in maniera automatica e senza errori le intersezioni tra i fasci proiettanti e ogni tipo di superficie presa in considerazione. Questo, come già detto, era possibile anche con semplici proiettori, direttamente *in situ*, i quali, però, ovviamente, non riescono a fornire informazioni scientifiche sulle curve ottenute.

Nella seguente trattazione, quindi, metteremo in evidenza quali siano le geometrie che di volta in volta scaturiscono dalle differenti tipologie di applicazioni, dimostrando come sia possibile estendere il campo di sperimentazione artistico-geometrica ai casi più svariati.

Ovviamente la presente ricerca non vuole essere una esaltazione unidirezionale delle contemporanee tecnologie utilizzate in campo grafico, ma si metterà in evidenza come sia comunque utile una razionale interazione tra metodi di rappresentazione differenti, senza trascurare quelli bidimensionali che, in alcune applicazioni piane, garantiscono una grande semplificazione. Metodi differenti, quindi, che si condizionano a vicenda, in un rapporto in cui l'uno dà valore all'altro nella reciproca interazione.

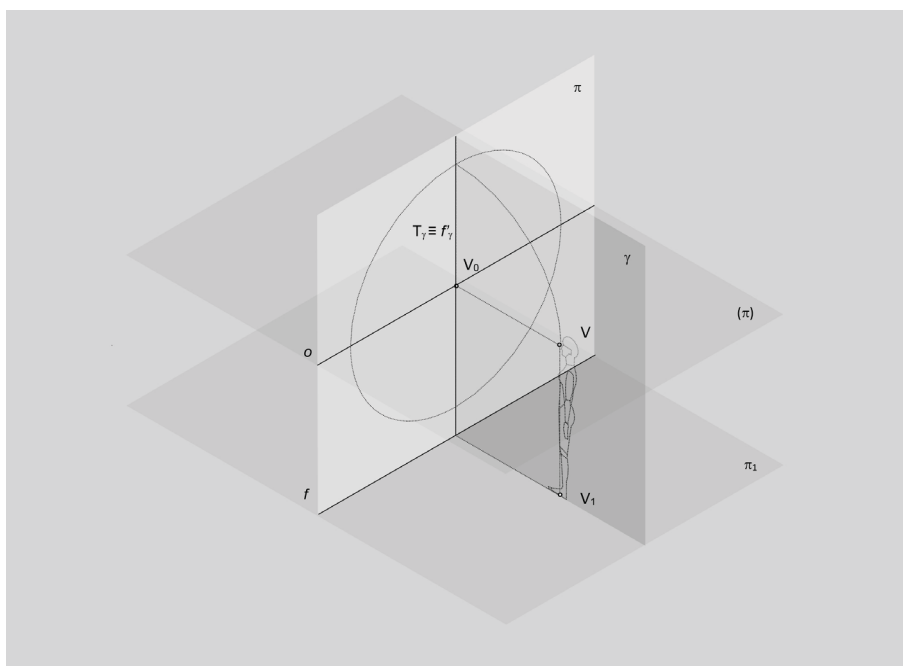
Il passaggio, inoltre, dalla tridimensionalità, seppur virtuale, allo sviluppo delle superfici (qualora si lavori con superfici sviluppabili<sup>4</sup>) diventa strumento utile per i seguenti due aspetti: da una parte la semplicità di una eventuale messa in opera, ovvero il passaggio automatico dallo schermo alla concretezza materica, dall'altra la facilità di ottenere le curve in vera forma attraverso lo sviluppo automatico della superficie stessa.

### 6.3 Anamorfosi su superficie piana orizzontale

Prima di analizzare nei dettagli i diversi casi presi in considerazione, è necessario fare alcuni chiarimenti in merito alle scelte effettuate che saranno validi non solo per questo primo esempio ma, al fine di poter mantenere costante l'impostazione di base per poter confrontare i risultati, saranno riproposti in seguito, con i relativi adattamenti.

## Le geometrie delle trascrizioni anamorfiche

6.1 - Schema assonometrico del riferimento spaziale della prospettiva lineare conica (a quadro verticale).

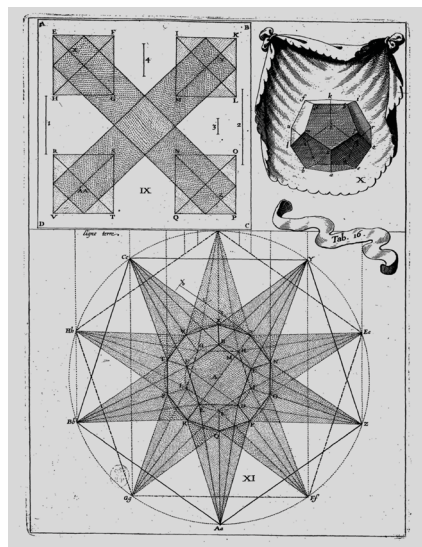
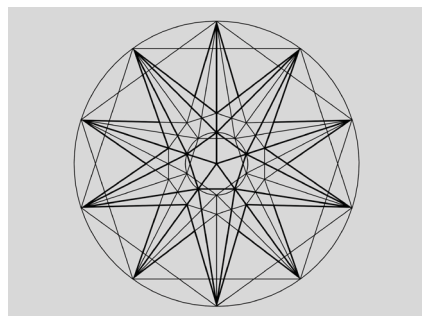


6.2 - Immagine, in vera forma, che verrà utilizzata nelle trascrizioni anamorfiche.

La presenza di elementi rettilinei e circonferenze consentono di sperimentare le diverse modalità di trascrizioni nello spazio.

6.3 - J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse*, [...] (Parigi 1652), tavola 16.

Rappresentazione in proiezione mongiana del poliedro della tavola 17 della medesima opera.



Come sarà evidente dalle tavole grafiche allegate in appendice, a differenza di ogni canonica rappresentazione architettonica, si è ritenuto opportuno non indicare alcuna scala metrica di riferimento poiché tale scelta, a nostro avviso, è una diretta conseguenza delle premesse delle trascrizioni anamorfiche: la prima condizione, infatti, è la presenza di un osservatore collocato in una determinata posizione dello spazio e, in maniera ancora più specifica, ciò che conta, nel conseguente atto fruitivo, è la coincidenza dell'occhio umano (o di un eventuale apparecchio fotografico) con il punto di vista  $V$ , dati geometrici dai quali scaturiscono poi tutte le altre dimensioni fisiche. A tal proposito, quindi, il segmento  $VV_1$  (fig. 6.1), dove  $V_1$  è la proiezione ortogonale del punto di vista  $V$  sul geometricale  $\pi_1$ , rappresenta quella che potremmo definire *scala metrica relativa* poiché in funzione di essa è possibile proporzionare tutti gli altri elementi che scaturiscono dal processo geometrico.

In realtà, per essere maggiormente rigorosi, sarebbe più corretto dire che la rappresentazione, e la eventuale conseguente realizzazione, sono esclusivamente funzione delle distanze polari di ogni elemento dal punto di vista principale, in un sistema di riferimento, quindi, che ha per centro il punto  $V$  e che, mantenendo solidali tutti gli elementi che ad esso appartengono, può essere spostato o ridimensionato in altri sistemi di riferimento indipendenti. In altre parole, è possibile spostare una trascrizione anamorfica purché si spostino rigidamente tutti gli elementi ad essa relazionati, così

come è possibile scalarla mantenendo come centro della trasformazione il suddetto punto di vista.

Se, però, abbiamo parlato di scala metrica relativa in funzione del segmento  $VV_i$ , è perché la volontà principale della seguente ricerca non è studiare le trascrizioni anamorfiche come pura esaltazione delle possibilità espressive attuabili come applicazioni della geometria descrittiva ma, principalmente, in relazione alla fruizione diretta che di esse può avere un comune osservatore. Da questo deriva la convenzione secondo cui si fa coincidere tale segmento proprio con l'altezza del fruitore o, meglio, con l'altezza della posizione dei suoi occhi.

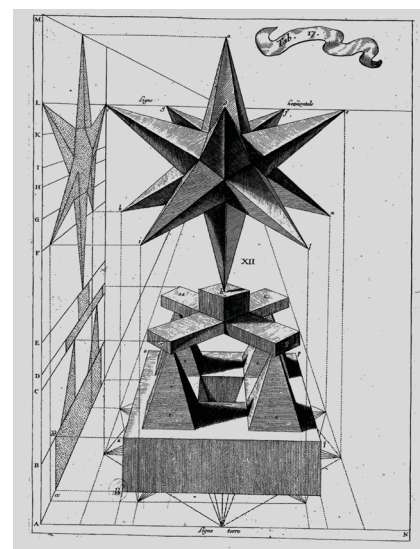
D'altro canto, si è introdotto il punto  $V_i$  e la presenza del geometrico proprio per sottolineare l'esistenza di un piano di calpestio, inteso concettualmente come luogo che rende possibile la percorribilità dello spazio, luogo, quindi, dell'essere nel mondo, è garanzia di una possibile analogia con la progettazione architettonica e non come semplice espressione teorica. Tutto questo perché l'anamorfosi, come la prospettiva, sono rappresentazioni scientifiche, la cui oggettività però è funzione di una scelta iniziale, ovvero dello sguardo di un ipotetico fruitore.

Partendo, quindi, dalla scelta del punto di vista principale, in funzione della particolare applicazione che si vuole mettere in atto, si determina la direzione del raggio visuale principale e, di conseguenza, l'inclinazione del quadro in modo tale da consentire all'osservatore di vedere correttamente<sup>5</sup> la porzione di spazio che sarà interessata dalla progettazione della forma anamorfica.

Un'ultima considerazione di carattere generale riguarda la scelta dell'immagine bidimensionale utilizzata sul quadro: qualsiasi suggestione progettuale non avrebbe modificato la metodologia da utilizzare perciò si è ritenuto opportuno utilizzare una forma composta da segmenti e circonferenze al fine di sperimentare come tali enti geometrici si trasformano nelle diverse applicazioni (fig. 6.2). Nello specifico, in omaggio a Jean François Nicéron, universalmente riconosciuto tra i padri dell'anamorfosi, si è scelta la riproposizione schematica di una immagine dell'edizione del 1652 del suo celebre trattato *La Perspective curieuse* [...], ed in particolare una proiezione ortogonale, con le relative costruzioni, di un poliedro stellato, così come rappresentato nella tavola 16 della suddetta opera (figg. 6.3 - 6.5). In realtà, da un punto strettamente legato alle convenzioni della rappresentazione, tale immagine, come detto, sarebbe costituita da linee o curve intesi come enti geometrici monodimensionali che per una chiarezza grafica potrebbero essere concretizzati con pennini differenti senza però voler alludere

6.4 - J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse*, [...] (Parigi 1663), ritratto del frate minimo.

6.5 - J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse*, [...] (Parigi 1652), tavola 17.

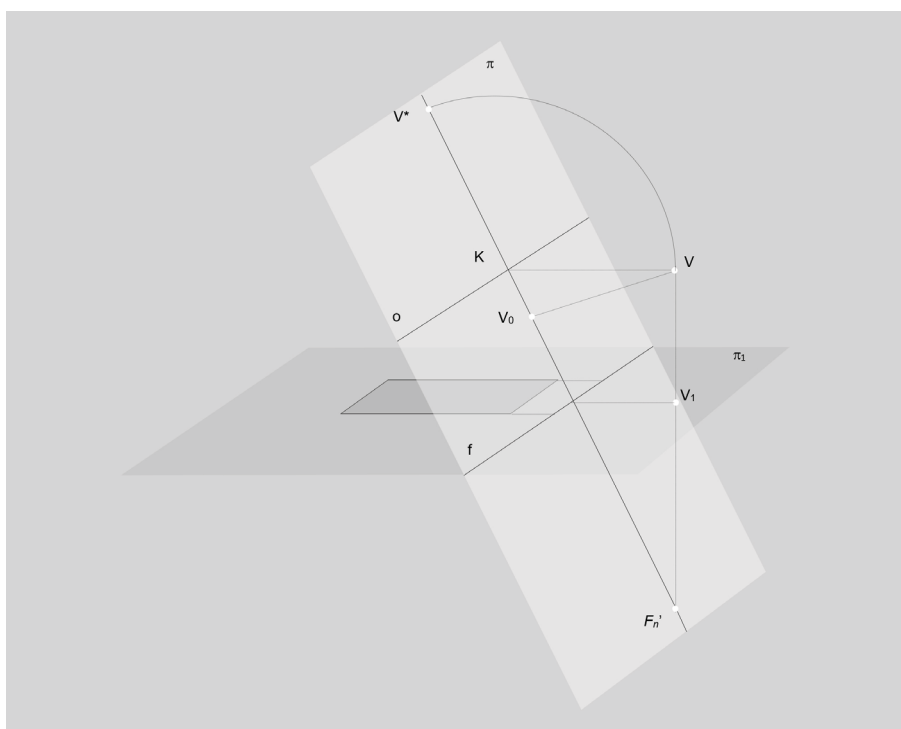




ad alcuno spessore reale. Questo però non è possibile, o comunque non è opportuno per le applicazioni di cui ci stiamo occupando poiché l'obiettivo è passare dalla bidimensionalità del quadro alla tridimensionalità in un necessario confronto con la profondità che evidentemente non è presente sul foglio da disegno e quindi con la difficoltà di trascrivere nello spazio reale le convenzioni della rappresentazione attraverso una concretezza grafica in cui non si può parlare più semplicemente di punto o retta, poiché essi esistono solo teoricamente, ma con la necessità di dover trasformare ognuno di essi in una parte di superficie (anche se continueranno ad essere percepiti come enti fondamentali).

Ogni linea o curva verrà, quindi, trasformata, già sul quadro, nella parte di piano compresa tra due linee parallele (o cerchi concentrici) in modo tale che, proiettando nello spazio quelli che sono diventati i loro contorni, si potrà individuare la superficie intera trascritta in anamorfosi.

Questa attenzione è resa necessaria poiché, come vedremo, la prospettiva tende ad assottigliare lo spessore di ciascuna linea man mano che si allontana dall'osservatore e quindi dal quadro. Questo andrebbe a contrastare la volontà di annullamento della terza dimensione, obiettivo principale dell'anamorfosi, e allora diventa necessario, operando in maniera inversa, poter trasformare anche gli spessori delle linee, e non solo le forme, affin-



6.6 - Schema assonometrico del riferimento spaziale della prospettiva a quadro inclinato.

6.7 - Schema assonometrico della proiezione sul piano di calpestio dell'immagine appartenente al quadro che consente di passare dalla vera forma alla trascrizione anamorfica (cfr. tav. 1, p. 284).

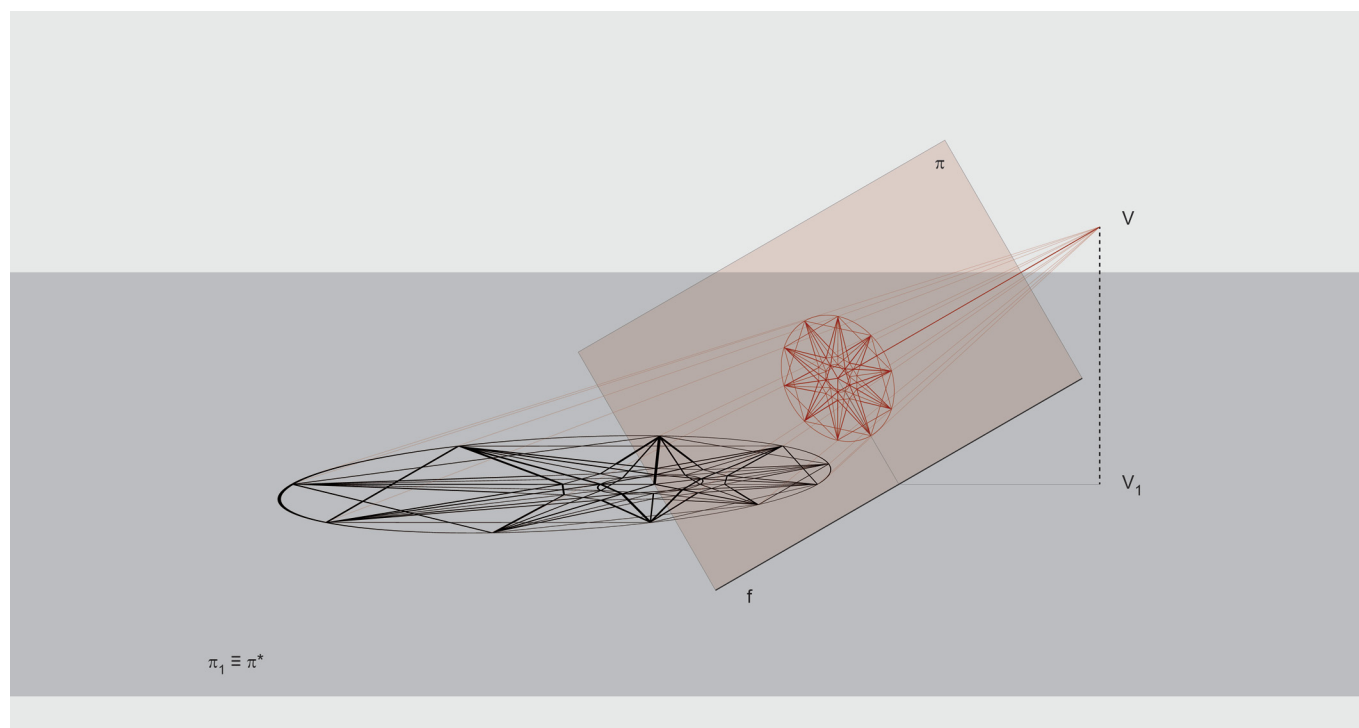
ché l'immagine retinica possa fornire il maggior numero di indizi concordanti con la percezione di un'illusoria immagine bidimensionale.

Fatte queste premesse, indispensabili per comprendere le diverse applicazioni, possiamo, ora, sperimentare come, di caso in caso, in funzione delle differenti tipologie di superfici su cui proiettare l'immagine in vera forma appartenente al quadro, si possa passare da una forma apparentemente autonoma, con caratteristiche proprie, che solo dal punto di vista privilegiato coincidono con quelle della figura piana presa in considerazione.

Il primo caso (tav. 1), di semplice realizzazione, ma che già porta con sé tutte le problematiche concettuali e geometriche che caratterizzano l'anamorfosi, è una trascrizione su una superficie piana orizzontale che, in analogia, ad esempio, alle opere realizzate dai madonnari<sup>6</sup> sulle superfici di strade o marciapiedi, facciamo coincidere con il piano di calpestio dell'osservatore.

Il quadro, per semplicità di osservazione, si presuppone, allora, inclinato dall'alto verso il basso in modo che il raggio visuale principale possa essere orientato verso il geometrale, come avviene per quel metodo della rappresentazione geometrica che comunemente definiamo prospettiva a quadro inclinato (fig. 6.6).

In ambiente virtuale 3D sarà sufficiente intersecare la superficie orizzon-



tale con la stella di rette proiettanti uscenti dal punto  $V$  e passanti per i punti notevoli della figura sul quadro (fig. 6.7). Più precisamente, nel nostro caso, è possibile individuare una serie di superfici coniche aventi per direttrici<sup>7</sup> le curve appartenenti al piano iconico e per generatrici quelle rette passanti per il punto di vista principale che, quindi, coincidono con i raggi visuali. L'intersezione di queste superfici rigate con il piano orizzontale determinerà, in maniera univoca, la trascrizione anamorfica richiesta. Per riportare le medesime operazione sul piano è possibile far compiere al quadro una rotazione intorno alla retta fondamentale fino a farlo coincidere con il geometrico, al fine di ottenere sulla medesima superficie di rappresentazione sia l'immagine in vera forma sia quella anamorfica.

E' opportuno sottolineare che questa operazione, così come quelle che vedremo in seguito, sono le medesime che si utilizzano nella rappresentazione prospettica attraverso il metodo del ribaltamento. In questa trattazione, però, si preferisce considerare come piano della rappresentazione quello a cui appartiene l'anamorfosi, poiché essa è l'obiettivo grafico delle presenti operazioni geometriche; perciò, al contrario del metodo prospettico<sup>8</sup>, ribalteremo il quadro sul geometrico presupponendo, quindi, che sia la superficie di calpestio oggetto di intervento.

Si stabilisce in questo modo una reazione omologica (inversa) tra la vera forma e la sua trascrizione poiché esse possono essere considerate come la sezione con i piani sovrapposti  $\pi$ , e  $\pi^*$  delle due stelle prospettive aventi rispettivamente centri  $V$  e  $R_\infty$ , dove  $R_\infty$  è la direzione ortogonale al piano bisettore del diedro spazzato dal quadro durante il ribaltamento<sup>9</sup>.

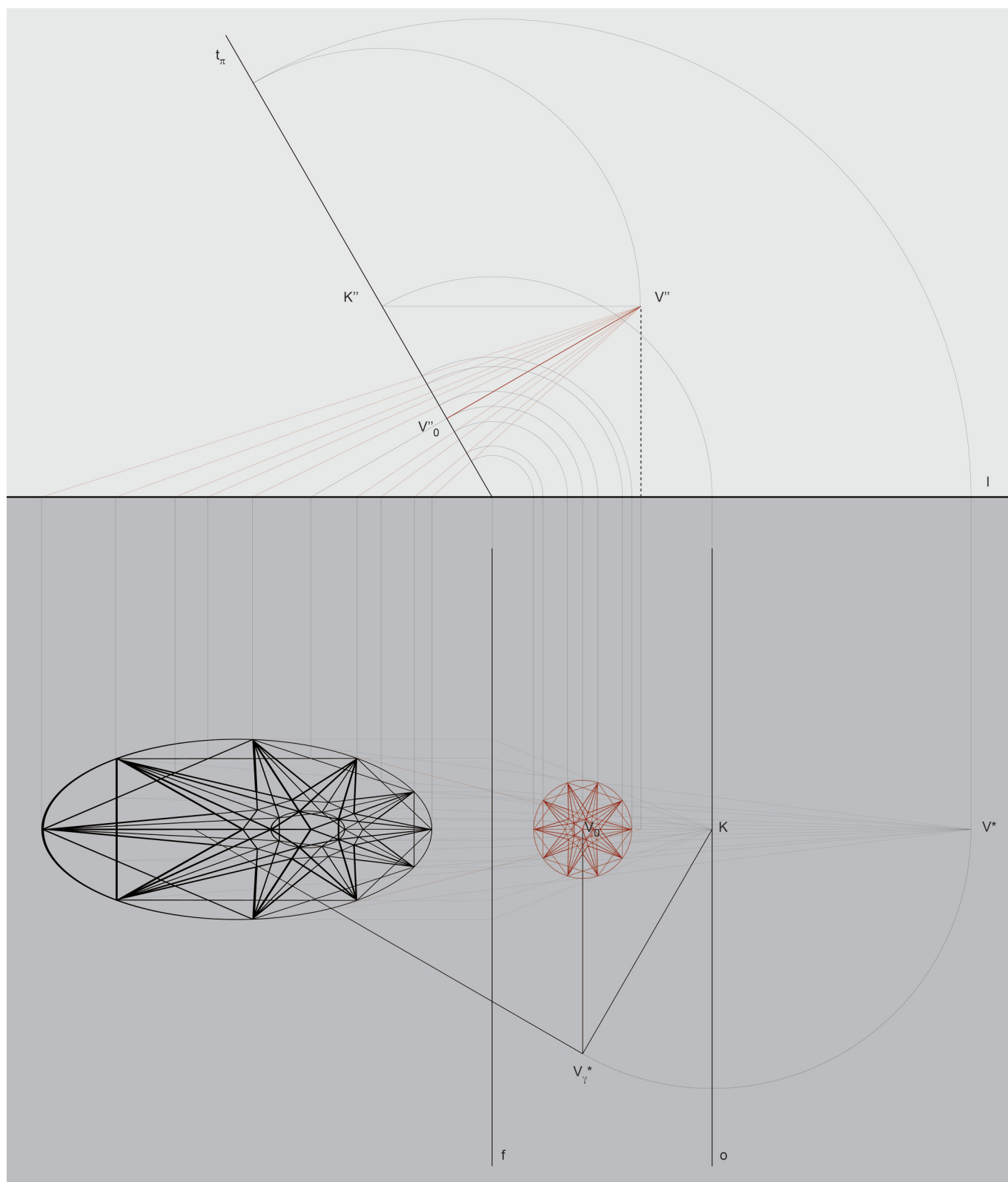
Nello specifico si tratta di un'omologia  $\omega \equiv (V^*, f, o)$  di centro  $V^*$ , avente per asse la retta fondamentale e retta limite la retta d'orizzonte<sup>10</sup>.

In questo modo, con operazione inversa rispetto alla rappresentazione prospettica, come in una restituzione fotogrammetrica a quadro inclinato, è possibile disegnare l'immagine anamorfica partendo dalla vera forma sul quadro utilizzando le due proprietà dell'omologia<sup>11</sup>, riconducendo, quindi, la trascrizione ad una serie di semplici operazioni grafiche bidimensionali (fig. 6.8).

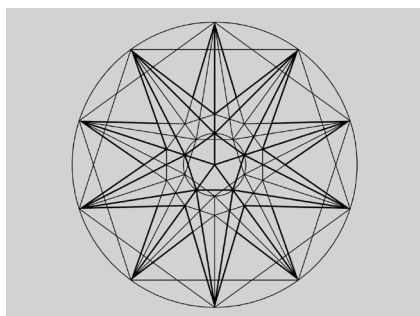
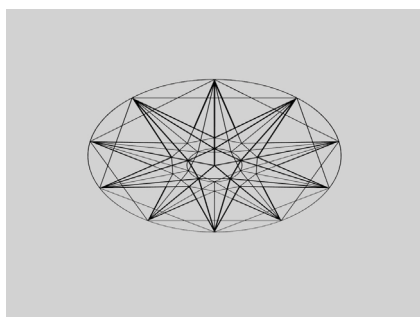
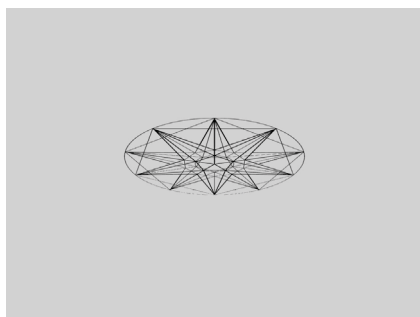
Per individuare il riferimento sul piano, si riportano le informazioni che nel riferimento spaziale danno testimonianza delle relazioni dimensionali tra osservatore, geometrico e quadro e ci consentono, quindi, di rappresentare la *fondamentale* e la *retta d'orizzonte*.

Per completare tale riferimento, si riporta il punto  $V_\gamma^*$ , ribaltato di  $V$  su  $\pi$  mediante la rotazione del *piano visuale principale*  $\gamma$  intorno alla sua traccia-fuga sul quadro, dove per piano visuale principale si intende quel piano

6.8 - Rappresentazione piana della relazione omologica  $\omega \equiv (V^*, f, o)$  in relazione alla seconda proiezione mongiana del sistema di riferimento (cfr. tav. 1, p. 284).







6.9 - 6.11 - Immagini percepite da differenti punti di vista (A e B) e dal punto di vista principale V (cfr. fig. 6.15).

6.12 - 6.14 - Immagini percepite da alcuni punti di vista generici (C, D, E) (cfr. fig. 6.15).

6.15 - Schema assonometrico di alcuni possibili punti di vista e relativa genesi delle immagini sui quadri (cfr. tav. 1, p. 284).

proiettante verticale che contiene il raggio visuale principale, in modo tale che il segmento  $V_o V_y^*$  abbia lunghezza pari alla distanza principale e sia ortogonale a  $t_y \equiv f_y'$  (fig. 6.6). Di conseguenza è possibile individuare il punto  $V^*$ , centro dell'omologia e ribaltato di  $V$  nella rotazione di  $(\pi)$  intorno alla retta  $o$ .

Con queste premesse, è possibile compiere quelle operazioni grafiche a cui abbiamo fatto cenno in precedenza.

Questa relazione tra rappresentazione virtuale e rappresentazione piana consente di dimostrare come sia possibile passare da uno schema spaziale alla sua decodificazione bidimensionale, a vantaggio di possibili applicazioni dirette che trascrivano in anamorfosi qualsiasi figura partendo dalla sua vera forma, dopo aver impostato un riferimento che tenga conto delle relazioni spaziali che si attueranno durante la visione diretta.

Lavorare, però, in un ambiente virtuale tridimensionale, garantisce la possibilità di controllare immediatamente anche le immagini che si producono da visioni diverse da quella principale (figg. 6.9 - 6.15); è possibile, infatti, mostrare come, spostandosi nello spazio, l'osservatore veda forme mutevoli in funzione dei suoi movimenti tali che la forma generata sul quadro (e quindi sulla retina) sarà un'ellisse e un insieme di segmenti variamente allungati in una ricomposizione che diventa più chiara solo avvicinandosi al punto di vista privilegiato, posizione in cui si genera l'immagine di una circonferenza con le sue caratteristiche di riconoscibilità tali da consentire alla mente di illudersi decodificando, con il più immediato dei ragionamenti, le informazioni ricevute.

Ricordando le interpretazioni della psicologia transazionale<sup>12</sup>, se a terra fosse disegnata una circonferenza in vera forma, l'immagine retinica sarebbe un'ellisse ma il cervello la vedrebbe comunque come una circonferenza poiché esso è abituato a tali "deformazioni percettive" indipendentemente dal punto di osservazione. In questo caso, però, le immagini ellittiche non sono quelle prodotte da una circonferenza ma da una ellisse. Così il fruitore vede una figura distorta finché tutti gli indizi non coincidono in una figura che, intuitivamente, può essere considerata corretta, grazie alle sue caratteristiche di pregnanza<sup>13</sup>.

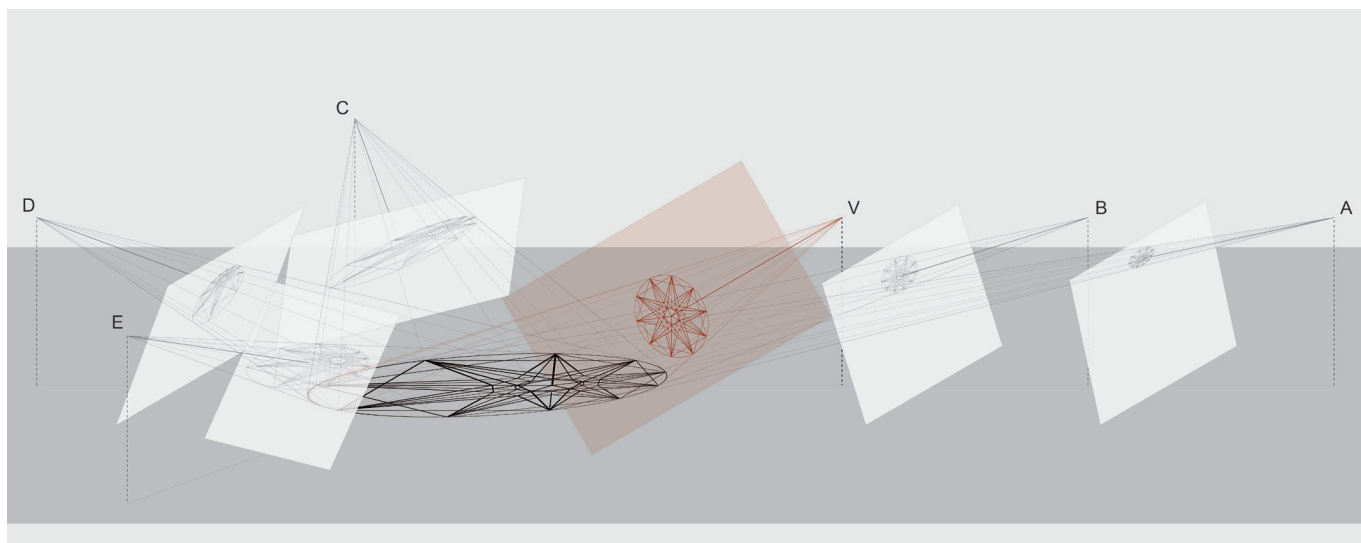
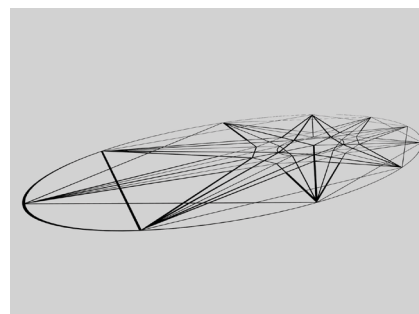
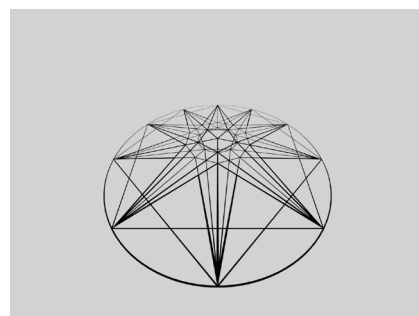
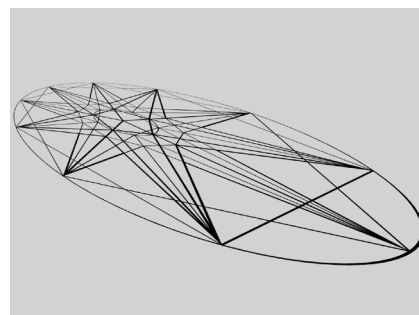
Prima di passare ad altre applicazioni ottenute variando le configurazioni spaziali, si ritiene opportuno fare un ultimo chiarimento in merito alle anamorfosi piane e alla loro relazione con la rappresentazione prospettica. Dimentichiamo per un attimo la premessa secondo cui, nelle operazioni grafico-progettuali, il punto di partenza è l'immagine sul quadro; se volessimo realizzare la trascrizione anamorfica di un oggetto tridimensionale,

in ambiente virtuale si potrebbero proiettare direttamente da  $V$  i punti che ne costituiscono il contorno apparente sul piano orizzontale di calpestio ottenendo immediatamente l'immagine anamorfica senza la necessità di individuarne a priori l'immagine sul quadro<sup>14</sup> (figg. 6.16 - 6.21), così come avviene per la genesi spaziale della rappresentazione prospettica.

Cosa differenzia, allora, un'anamorfosi da una prospettiva o, ancor meglio, restando nel campo nelle illusioni percettive, un'anamorfosi da un *trompe l'œil* (dal francese "inganno dell'occhio"), ovvero da tutte quelle applicazioni pittoriche che, partendo dalla rappresentazioni prospettica, mirano ad ottenere immagini capaci di dare l'impressione della reale esistenza degli ambienti raffigurati?

Se consideriamo la pura genesi geometrica non ci sono differenze: entrambe si basano sui processi proiettivi e quindi non sono altro che la riproposizione bidimensionale di suggestioni spaziali. L'elemento che però fa la differenza è il piano della rappresentazione: nel *trompe l'œil* esso coincide (oppure è parallelo) proprio con quel piano che abbiamo definito quadro in una identificazione geoemtrico-formale tra piano della percezione (inteso come il *velo albertiano*) e piano della rappresentazione. Al contrario, per l'anamorfosi, il piano della rappresentazione concreta è differente dal quadro, anzi la superficie su cui lavorare solitamente viene impostata con una giacitura particolarmente inclinata rispetto al piano iconico per aumentare notevolmente gli effetti di distorsione, uno sdoppiamento, quindi, dell'immagine reale con quella percepita.

La principale conseguenza che ne deriva è che nel caso di raffigurazioni prospettiche, nonostante l'effetto illusorio raggiunga il massimo livello di



6.16 - Tim Noble & Sue Webster, *Wild Mood Swings* (2009-10).

6.17 - Tim Noble & Sue Webster, *Self Imposed Misery* (2010).

6.18 - Tim Noble & Sue Webster, *Youngman* (2012).



realismo (e quindi di fascino) quando il fruitore guarda dalla medesima posizione che ne ha determinato la genesi geometrica, l'immagine generale mantiene le sue caratteristiche di riconoscibilità indipendentemente da essa. Nel caso di trascrizioni anamorfiche, invece, come abbiamo più volte sottolineato (e continueremo a farlo anche graficamente, rappresentando non solo l'unica percezione considerata a privilegiata ma anche altri punti di osservazione), l'illusione esiste solo da quel punto di vista principale, dissolvendosi sempre più ad ogni spostamento del fruitore nella perdita immediata di ogni carattere di riconoscibilità, appearing come qualcosa di assolutamente differente rispetto alla vera forma.

#### 6.4 Anamorfosi in ambiente tridimensionale

Se la maggior parte delle applicazioni che sono state realizzate in età barocca riguardano proprio trascrizioni su un'unica superficie, solitamente verticale, la cui visione in ambienti dalla pianta rettangolare particolarmente allungata avveniva con sguardo quasi radente, le realizzazioni contemporanee si sono spinte ad indagare la possibilità di applicazioni in ambienti tridimensionali che prevedano, quindi, l'utilizzo simultaneo di più superfici.

Nello specifico (tav. 2), ipotizziamo di voler lavorare in una stanza a pianta rettangolare con soffitto piano all'interno della quale si trovi l'osservatore che, dal punto di vista privilegiato, guardi lo spazio attraverso una prospettiva a quadro verticale, cioè ipotizzando che nel sistema di riferimento il raggio visuale principale sia orizzontale e, quindi, il piano iconico sia, di conseguenza, verticale.

Nella presente trattazione, se parliamo di ambienti architettonici è solo per il carattere allusivo che i modelli scelti hanno nei riguardi di possibili costruzioni reali, delle quali essi non sono altro che schematizzazioni geometriche senza alcuna volontà di simulazione di realtà concrete; si trascurerà, quindi, ogni tipo di rappresentazione realistica, omettendo aspetti strutturali o compositivi e facendo esclusivamente riferimento alla genesi geometrica per ricondurre ogni ragionamento alle superfici considerate nella loro astrazione.

Nel seguente caso analizzato l'ambiente, nella sua astrazione, è costituito da un prisma a base rettangolare, così come rappresentato nella figura 6.22, di cui si sfruttano, per la trascrizione anamorfica, cinque superfici interne<sup>15</sup>.

Proiettando su queste superfici l'immagine contenuta nel quadro  $\pi$  dal centro  $V$  si ottiene, in questo caso, una trascrizione costituita dalla frammentazione in cinque parti ovvero in un'anamorfosi ottenuta come somma di cinque anamorfosi piane, di cui ci occuperemo singolarmente.

Il risultato, quando si vede l'uso di più superfici contemporaneamente, porta ad una percezione ancora più affascinante: se su un unico piano si ottiene una nuova forma che ovviamente continua ad essere percepita come unica, ora assistiamo alla scomposizione in parti differenti che per ogni posizione casuale producono immagini che enfatizzano questa frammentazione in modo tale che sia particolarmente evidente il passaggio da una superficie all'altra mantenendo, però, la *buona continuazione* delle forme esclusivamente dal punto di vista principale. Quindi, questo principio di unificazione figurale, che nella precedente applicazione veniva comunque garantito nella forma trascritta e, di conseguenza, in ogni percezione, in questo caso diventa strumento per l'eventuale ricerca, in un atto di libera fruizione, del punto di osservazione corretto poiché, avvicinandosi ad esso, si annulla sempre più la distinzione tra le parte fino alla totale ricomposizione.

Per ricondurre le operazioni di proiezione spaziale a operazioni grafiche bidimensionali non basterà un unico sistema di riferimento ma, in base alla porzione di figura considerata o meglio, in base al piano considerato, bisognerà impostare, per ciascuno, un sistema differente.

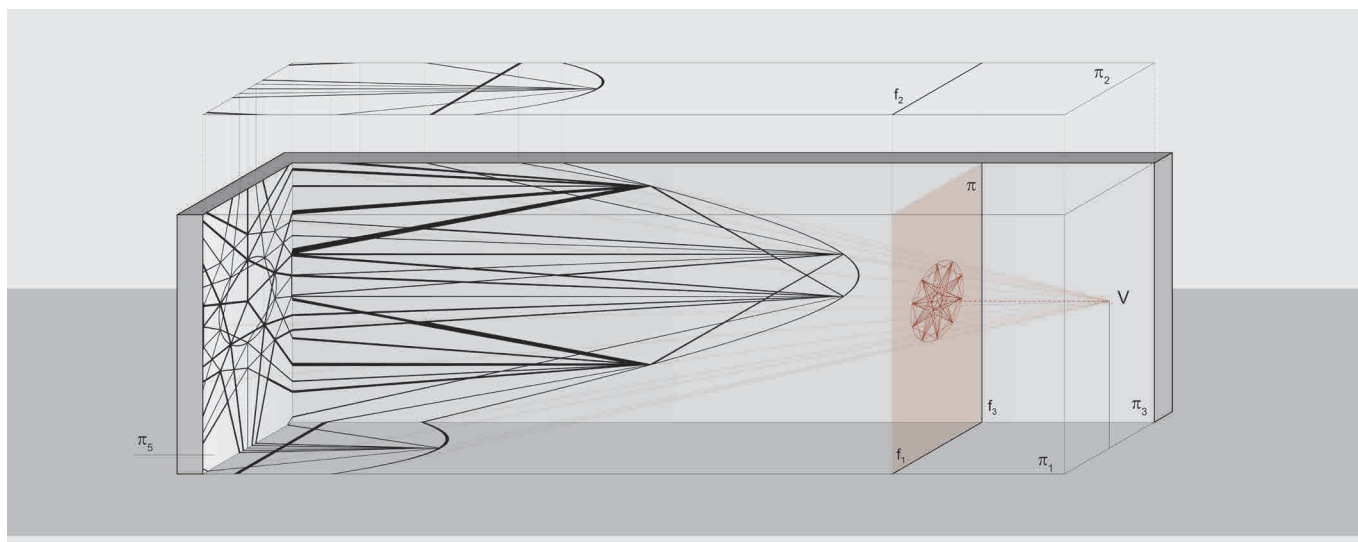
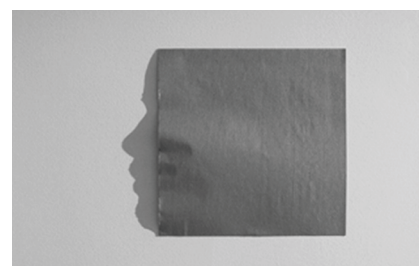
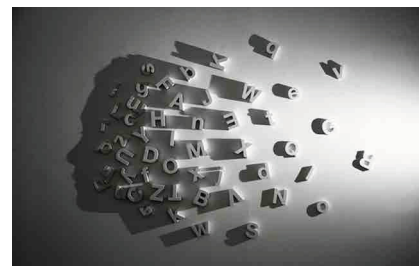
Al fine di riportare tutte le operazioni su un medesimo piano della rappresentazione che, per una nostra convenzione, facciamo corrispondere con quello di calpestio, è possibile effettuare, per ogni coppia di piani conse-

6.19 - K. Yamashita, *A to Z* (2011).

6.20 - K. Yamashita, *Feather* (2006).

6.21 - K. Yamashita, *Origami* (2011).

6.22 - Schema assonometrico delle superfici utilizzate per la trascrizione (cfr. tav. 2, p. 285).



cutivi, un ribaltamento intorno alla retta di comune intersezione fino a far coincidere l'uno con l'altro e, per mezzo di operazioni inverse, ricomporre la configurazione spaziale del parallelepipedo di partenza.

D'ora innanzi, dovendoci occupare delle relazioni che si generano tra la vera forma e la trascrizione su ogni superficie, parleremo in maniera generica di piano della rappresentazione indipendentemente dal ribaltamento che determina la sua coincidenza con il geometrale ma riferendoci, concettualmente, al piano a cui appartiene l'anamorfo (ipotizzando, quindi, che lo sviluppo delle superfici del parallelepipedo avvenga in seguito, al fine di tenere sempre presente la relazione spaziale con il quadro e con l'osservatore).

### Trascrizione 1: dal quadro al piano $\pi_1$

Il sistema di riferimento è analogo a quello analizzato nel caso precedente<sup>16</sup> con la differenza che in questa applicazione si tratta di una prospettiva a quadro verticale.

Si individua (fig. 6.23), quindi, la relazione omologica  $\omega_l \equiv (V_l^*, f_l, o_l)$  in cui la distanza tra la fondamentale e la retta d'orizzonte coincide proprio con l'altezza del punto di proiezione.

Trascurando le altre operazioni grafiche, sottolineiamo l'importanza di individuare sul quadro la parte di figura interessata dalla trascrizione 1: in maniera particolare si sono individuate le rette omologhe dei lati della pianta ortogonali alla retta  $f_l$  in quanto costituiscono le linee di separazione tra le superfici e, quindi, tra le parti della figura soggette a trasformazioni differenti. Analogamente, si è potuto tracciare il segmento  $AB'$ , corrispondente del lato corto del rettangolo di base del parallelepipedo.

Così facendo si è potuti passare dall'immagine sul quadro alla sua trascrizione sul piano  $\pi_l$  e, viceversa, dai contorni del piano alle rette corrispondenti sul quadro.

### Trascrizione 2: dal quadro al piano $\pi_2$

Il sistema di riferimento nello spazio è costituito dal piano orizzontale  $\pi_2$ , dal quadro  $\pi$  che contiene la figura in vera forma e dal centro di proiezione  $V$ . Per ricondurre la trasformazione ad operazioni grafiche bidimensionali effettuiamo una rotazione di  $\pi$  intorno alla retta  $f_2$ , intersezione del quadro con  $\pi_2$ , in modo da rendere complanari l'immagine di partenza e la sua trascrizione.

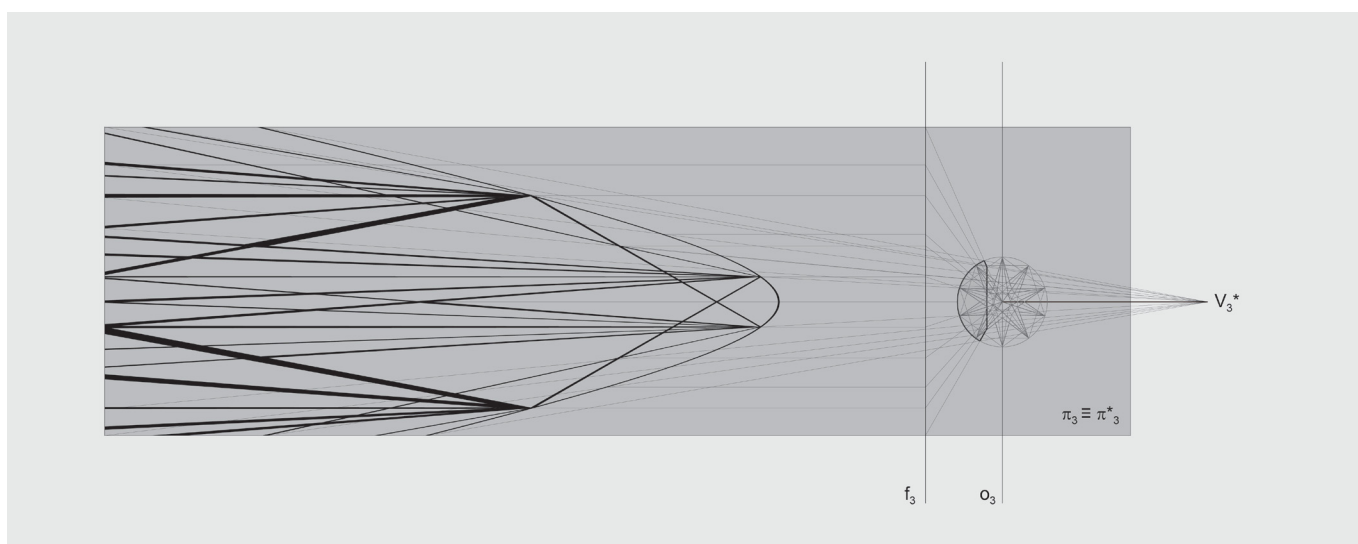
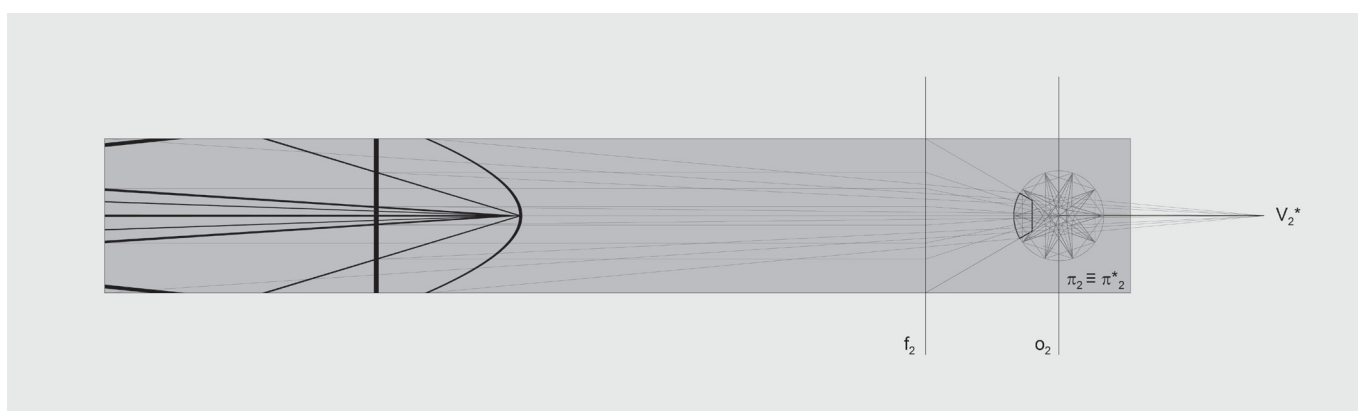
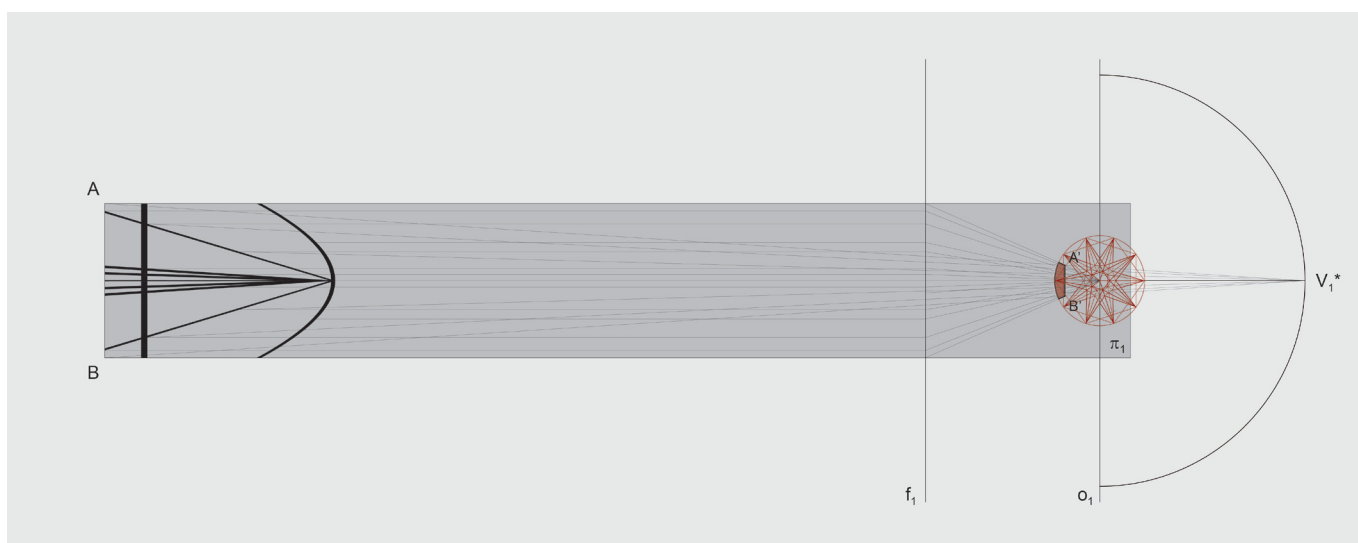
Abbiamo, quindi, due piani sovrapposti,  $\pi_2$  e  $\pi_2^*$ , un piano iconico  $\pi$  e i due centri di proiezione  $V$  e  $R_{2\infty}$  che consentono di ottenere, partendo dal-

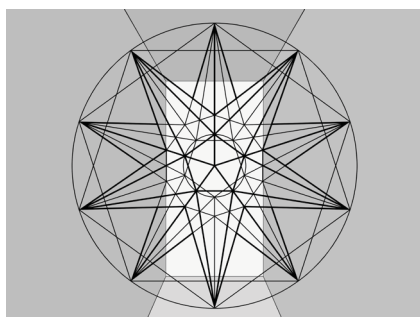
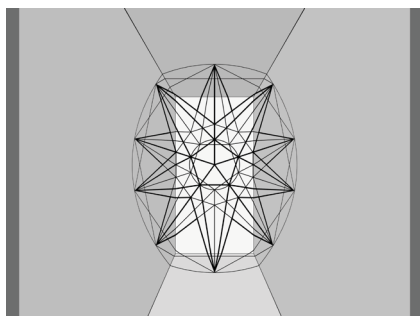
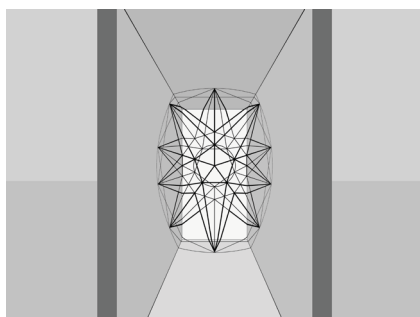
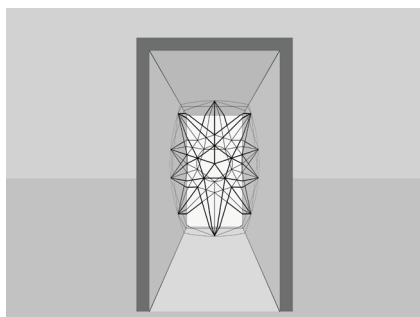
6.23 - Trascrizione 1: dal quadro al piano  $\pi_1$  (cfr. tav. 2, p. 285).

6.24 - Trascrizione 2: dal quadro al piano  $\pi_2$  (cfr. tav. 2, p. 285).

6.25 - Trascrizione 3: dal quadro al piano  $\pi_3$  (cfr. tav. 2, p. 285).







6.26 - 6.28 - Immagini percepite da alcuni dei possibili punti di vista all'esterno della stanza.

6.29 - Immagine percepita dal punto di vista principale

la figura sul quadro, rispettivamente l'immagine anamorfica e la ribaltata della vera forma sui suddetti piani sovrapposti<sup>17</sup>. Si stabilisce, date queste premesse, la relazione omologica  $\omega_2 \equiv (V_2^*, f_2, o_2)$  in cui  $V_2^*$ , centro dell'omologia, è ottenuto come proiezione di  $V$  da  $R_{2\infty}$  in modo che il segmento  $V_0''V_2^*$  sia pari alla distanza principale;  $f_2$  è asse dell'omologia e  $o_2$  retta limite, tali che la loro distanza, in questo caso, sia pari alla distanza, nello spazio, del punto  $V$  dal piano  $\pi_2$ <sup>18</sup>.

Determinato in questo modo il sistema di riferimento sul piano (fig. 6.24), riproducibile anche indipendentemente dalla modellazione virtuale, è possibile, per mezzo delle già note relazioni omologiche, passare dalla figura in vera forma all'immagine anamorfica in una trasformazione di punti in punti e rette in rette.

### Trascrizione 3: dal quadro al piano $\pi_3$

Il riferimento nello spazio è costituito del quadro  $\pi$  e dal piano verticale  $\pi_3$ , che consideriamo come piano della rappresentazione in seguito al ribaltamento del piano iconico intorno alla retta  $f_3$ .

Anche in questo caso si tratta di due piani sovrapposti che contengono la duplice proiezione della medesima figura (quella appartenente al quadro) dai punti  $V$  e  $R_{3\infty}$  in cui  $V$  è il consueto centro di proiezione coincidente con il punto di vista privilegiato e  $R_{3\infty}$  è un punto improprio, direzione ortogonale al piano bisettore del diedro spazzato da  $\pi$  nel suo moto nello spazio, quindi direzione orizzontale inclinata a  $\pi$  di un angolo di  $45^\circ$ .

La relazione omologica che lega tali figure è, quindi,  $\omega_3 \equiv (V_3^*, f_3, o_3)$ . Il centro  $V_3^*$  è ottenuto, nella genesi spaziale, in maniera analoga a quanto già descritto e nel piano, nella sua distanza ortogonale dalla retta  $o_3$ , fornisce informazioni in merito alla distanza del centro di vista dal quadro. L'asse  $f_3$  è l'intersezione di  $\pi$  con i piani sovrapposti mentre la retta limite  $o_3$  è parallela all'asse e la loro distanza è pari alla distanza ortogonale di  $V$  da  $\pi_3$  (fig. 6.25).

Per individuare  $o_3$  è sufficiente proiettare dal centro improprio  $R_{3\infty}$  la retta  $o_3$  ottenuta come intersezione sul quadro del piano parallelo a  $\pi_3 \equiv \pi_3^*$  passante per  $V$ . L'assegnazione di questa retta consente di mettere in atto le operazioni grafiche anche senza avere una coppia assegnata di punti corrispondenti<sup>19</sup>.

Anche in questo caso, le rette omologhe dei contorni del rettangolo, e nello specifico quelle a cui appartengono il lato minore, che interseca l'anamorfosi, e gli altri due ad esso ortogonali, consentono di individuare, con omologia inversa, i limiti della figura coinvolta da questa trascrizione.

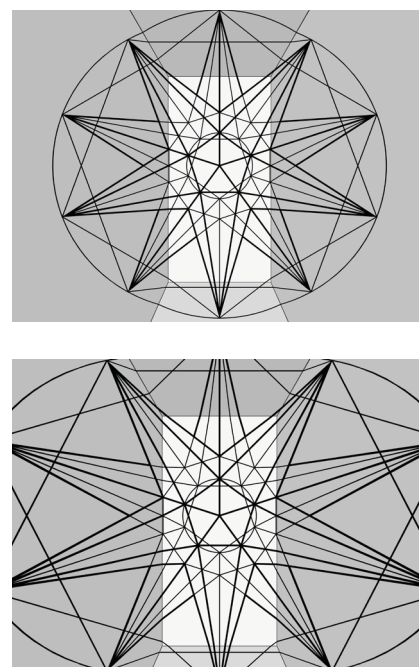
**Trascrizione 4: dal quadro al piano  $\pi_4$** 

Le operazioni relative alla determinazione dell'immagine anamorfica sulla superficie  $\pi_4$  sono analoghe a quelle descritte nella trascrizione 3 poiché il punto di vista principale è collocato in posizione centrale rispetto alla pianta dell'ambiente considerato.

**Trascrizione 5: dal quadro al piano  $\pi_5$** 

Poiché nel riferimento spaziale il piano  $\pi_5$  è parallelo al quadro, la parte residuale di figura anamorfica è in una relazione di similitudine con la vera forma risultando quindi, un ingrandimento proporzionale alla distanza del piano della rappresentazione da  $\pi$  senza alcuna alterazione dei rapporti angolari tra le rette.

Per completezza di trattazione, in riferimento alla tavola 2, si sottolinea che, per ottenere le differenti immagini prospettiche (figg. 6.26 - 6.31), intese come rappresentazione grafica di alcune delle differenti percezioni possibili, è sufficiente intersecare la stella di rette uscente da ogni punto di vista con altrettanti piani verticali che costituiscono, di volta in volta, il quadro della prospettiva. In questi casi il procedimento è quello diretto, ovvero il passaggio dallo spazio tridimensionale a al piano della rappresentazione e non quello inverso utilizzato per la trascrizione anamorfica.



6.30 - 6.31 - Immagini percepite da alcuni dei possibili punti di vista all'interno della stanza.

## Note

<sup>1</sup> Nella presente ricerca non ci soffermiamo sulla nascita della prospettiva poiché ampiamente trattata in molti e più autorevoli studi che restano ovviamente presupposto scientifico (e necessario) per una trattazione di questo genere.

<sup>2</sup> Per una più esauriente trattazione del metodo geometrico della prospettiva lineare conica, a cui si farà spesso cenno, si rimanda al testo A. Gesuele, A. Pagliano, V. Verza, *La geometria animata. Lezioni multimediali di Geometria Descrittiva*, Cafoscarina, Venezia 2007, dal quale abbiamo tratto anche l'intera terminologia adottata nei successivi paragrafi.

<sup>3</sup> Come vedremo in seguito, questo è possibile evidentemente per i casi di applicazioni di anamorfosi su una superficie piana o anche su più superfici piane ognuna delle quali interessata da una parte della medesima immagine complessiva.

<sup>4</sup> Si definiscono superfici sviluppabili le rigate tali che le generatrici siano a due a due complanari.

<sup>5</sup> Indichiamo con questa espressione l'insieme di valutazioni che consentono di proporzionare la distanza principale e l'inclinazione del quadro in modo tale da ottenere su di essa l'immagine prospettica priva di aberrazioni marginali, ovvero controllando che essa sia contenuta in un ideale cono di vertice  $V$  e apertura angolare non maggiore di  $50^\circ$ , misura approssimativamente analoga a quella del cono visivo umano nell'ipotesi semplificativa che l'occhio, nell'atto percettivo, possa, nell'istante considerato, restare immobile mantenendo, quindi, fisso il raggio visuale principale.

<sup>6</sup> Cfr. paragrafo 3.5 della presente ricerca.

<sup>7</sup> Nella genesi geometrica di un cono si definisce *direttrice* quella linea curva  $\gamma$ , piana o sghemba, a cui si appoggia una retta  $g$ , detta *generatrice*, nel suo moto nello spazio.

<sup>8</sup> Nel metodo del ribaltamento si fa ruotare il geometrico sul quadro poiché quest'ultimo è il piano della rappresentazione.

<sup>9</sup> Poiché si dimostra che la rotazione del piano  $\pi$  è del tutto equivalente all'operazione di proiezione degli enti del quadro dal centro improprio  $R_\infty$ .

<sup>10</sup> Per una più ampia trattazione sulle caratteristiche dell'omologia, che omettiamo in questa sede per una snellezza di trattazione, cfr. A. Gesuele, A. Pagliano, V. Verza, *La geometria animata. Lezioni multimediali di Geometria Descrittiva*, Cafoscarina, Venezia 2007.

<sup>11</sup> Le due proprietà dell'omologia sono: *due punti corrispondenti sono allineati con il centro* e *due rette corrispondenti si intersecano in un punto dell'asse*.

<sup>12</sup> Cfr. paragrafo 2.5 della presente ricerca.

<sup>13</sup> Cfr. paragrafo 2.2 della presente ricerca.

<sup>14</sup> A sfruttare questo procedimento al fine di ottenere suggestive installazioni sono giovani artisti che, partendo dagli oggetti più disparati, spesso addirittura rifiuti, compongono cumuli apparentemente privi di forma e significato. L'utilizzo di una sorgente luminosa, che rende concreto il processo di proiezione centrale, consente di ottenere, su superfici piane, sagome monocromatiche immediatamente riconoscibili la cui forma deriva esclusivamente dai contorni di tali installa-

zioni che quindi conservano un'estrema libertà di configurazione per le parti che non determinato i segni proiettati (figg. 6.16 - 6.21).

<sup>15</sup> Nello specifico, delle due orizzontali la prima, che chiameremo  $\pi_1$ , coincide con il piano geometrale, considerato come piano di calpestio, mentre l'altra,  $\pi_2$ , simula la superficie di copertura dell'ambiente stesso; delle superfici verticali, che rappresentano le pareti dell'ipotetico ambiente, due sono parallele al raggio visuale principale,  $\pi_3$  e  $\pi_4$ , mentre l'altra,  $\pi_5$ , è parallela al quadro.

<sup>16</sup> Si omette, rimandando al paragrafo precedente, la descrizione delle operazioni di ribaltamento nonché della determinazione del riferimento.

<sup>17</sup> Le due figure apparterranno rispettivamente a  $\pi_2$  e  $\pi^*$ .

<sup>18</sup> Si evidenzia la differenza con un comune sistema di riferimento sul quadro di una prospettiva a quadro verticale in cui la distanza tra asse dell'omologia e retta limite, ovvero tra fondamentale e retta d'orizzonte, è pari all'altezza dell'occhio dell'osservatore.

<sup>19</sup> Necessari per definire una relazione omologica insieme all'asse e al centro.





## Anamorfosi catottriche: le geometrie degli specchi

### 7.1 Introduzione

Fin dalle prime applicazioni barocche, gli studiosi si sono accorti del potere suggestivo che poteva derivare dalla realizzazione di anamorfosi che non coinvolgessero soltanto la visione diretta di un oggetto, ma che prevedessero l'utilizzo di specchi piani o curvi capaci di vedere al di là del normale sguardo, riportando dinanzi agli occhi dell'osservatore immagini che in realtà appartengono ad altre superfici.

Del fascino che l'utilizzo di superfici riflettenti ha suscitato nel mondo dell'arte, soprattutto contemporanea, ci occuperemo nel prossimo capitolo mentre, nel presente, vogliamo soffermare la nostra attenzione sulle geometrie degli specchi, in funzione delle applicazioni che di essi si può fare in chiave anamorfica.

Se gli specchi piani, come vedremo, si comportano in maniera analoga alla prospettiva lineare conica, generando immagini simili a ciò che sarebbe possibile vedere con visione monoculare, gli specchi curvi tendono invece a deformare la realtà, rendendo a volte irriconoscibile o “mostruoso” qualsiasi oggetto o persona che in essi si rifletta<sup>1</sup>. Si è pensato, allora, di invertire questo processo della visione facendo in modo che l'immagine virtuale, ovvero la riflessa, abbia caratteristiche di pregnanza e riconoscibilità a discapito di quella reale che, evidentemente, dovrà risultare trascritta in maniera opportuna da poter assecondare, con processo inverso, l'adattamento alla superficie riflettente per ricomporsi correttamente in funzione di un unico e determinato sguardo.

Dominare, quindi, le geometrie degli specchi, ovvero dei processi che spiegano come vengano riflessi i raggi visivi, ha consentito, fin dalle prime applicazioni artistico-scientifiche, di ampliare il campo delle anamorfosi.

Le difficoltà legate alla realizzazione di tali anamorfosi, ha limitato, nel passato, la loro applicazione a trascrizioni su semplici superfici piane poste alla base di cilindri o con riflettenti che, guardati dalla corretta angolazione, restituivano la vera forma all'osservatore inconsapevole. Per semplificare e rendere possibili tali giochi alcuni artisti hanno fatto ricorso a particolari griglie quadrettate, adattate in funzione delle caratteristiche geometriche dello specchio, capaci di rendere trascrivibili le immagini in vera forma, così come mostrato già da J. F. Nicéron nelle tavole del suo Trattato<sup>2</sup> (figg. 7.1 - 7.4).

Finalità della presente ricerca è sperimentare come, attraverso le moderne tecniche di modellazione virtuale, sia possibile ampliare ulteriormente il campo di applicazione delle anamorfosi catottriche intervenendo direttamente su superfici concave o convesse in modo da rendere ancora più complesse le trascrizioni spaziali.

Un passaggio, dunque, dalla bidimensionalità del piano alla tridimensionalità di installazioni che possono coinvolgere ambienti reali, con le infinite possibilità di relazioni formali e dimensionali tra gli elementi.

Ogni tipologia di superficie diventa, quindi, un possibile supporto per qualsiasi segno grafico così come ogni tipologia di superficie specchiante diventa strumento di decodificazione di tali segni.

Nello specifico, a differenza delle opere realizzate in età barocca che solitamente avevano piccole dimensioni, per essere facilmente trasportabili, si è ritenuto opportuno sperimentare i *capricci prospettici* come se si trattasse di moderne installazioni artistiche attraverso l'utilizzo di specchi di grandi dimensioni al fine di poter meglio comprendere le relazioni che si instaurano tra le differenti tipologie di superfici, nonché quelle relative ai processi della visione umana.

Nelle seguenti applicazioni, come vedremo, si è ritenuto opportuno utilizzare superfici sviluppabili al fine di rendere in ogni caso possibile il passaggio dalla tridimensionalità della modellazione virtuale alla bidimensionalità della vera forma trascritta in modo da poter valutare in maniera più immediata come, di volta in volta, la medesima immagine assumesse configurazioni differenti. Allo stesso tempo, poter sviluppare le superfici che contengono le immagini anamorfiche ha consentito la semplice realizzazione di modelli in scala in un diretto passaggio dalla rappresentazione grafica in tavola alla reale configurazione spaziale.

7.1 - 7.4 - J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux* [...] (Parigi 1638), frontespizio e tavole relative alle anamorfosi catottriche.

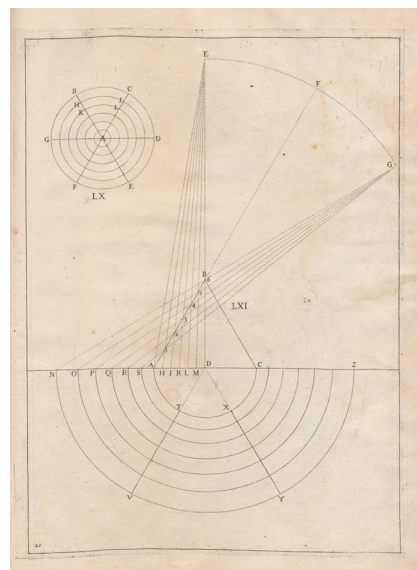
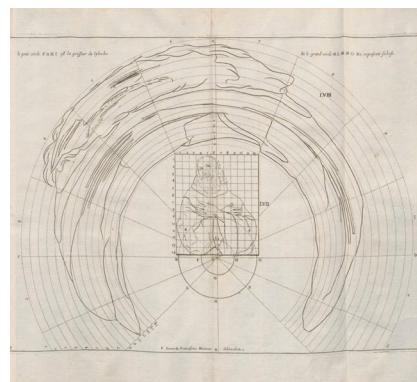


Ovviamente, come abbiamo chiarito, si è trattato di una scelta progettuale poiché la presente ricerca non vuole assolutamente essere una trattazione esaustiva delle differenti possibilità espressive: in realtà si sarebbe potuto scegliere qualsiasi altra tipologia di ambiente o superficie, anche più complessa o non sviluppabile, a svantaggio, però, della possibilità di ricondurre ogni parte ad elementi bidimensionali.

L'aver fatto cenno, in precedenza, alla volontà di esplicitare le geometrie degli specchi per comprenderne l'utilizzo per installazioni anamorfiche non vuol dire negare quando abbiamo affermato nel capitolo precedente, in cui ci siamo occupati delle relazioni esistenti tra anamorfosi e prospettiva. Anche se le superfici riflettenti, nelle realizzazioni catottriche, sono lo strumento principale per la restituzione della forma, è necessario comunque evidenziare che, in ogni caso, si tratta di particolari applicazioni derivanti dai processi della visione umana e quindi, necessariamente, legati a quelle regole geometriche che abbiamo chiarito in merito alla prospettiva lineare conica.

Il riferimento nello spazio<sup>3</sup>, dunque, sarà sempre determinato in funzione della posizione dell'osservatore: la direzione del raggio visuale principale determinerà l'inclinazione del quadro che anche in questi casi conterrà la figura in vera forma, la medesima degli esempi precedenti, e sarà considerato sia punto di partenza per le operazioni di proiezione, sia luogo della rappresentazione della visione, ovvero piano virtuale su cui, ipoteticamente, si ricompone l'immagine in seguito ai processi fisiologici della visione. Nonostante, quindi, non si possano negare le geometrie della prospettiva lineare conica d'ora innanzi, nelle esemplificazioni grafiche a cui faremo riferimento, non si farà più cenno a quello che nel capitolo precedente<sup>4</sup> abbiamo definito *riferimento nel piano* e quindi ai metodi di rappresentazione che prevedono l'utilizzo della fondamentale e della retta d'orizzonte, ma, nel parlare di immagine prospettica, faremo riferimento al processo che sta alla base di tale rappresentazione, ovvero alle operazioni di proiezione centrale che consentono di passare dalle forme nello spazio all'immagine sul piano e viceversa.

Se, allora, in quelle che solitamente sono definite anamorfosi dirette la restituzione della forma è garantita solo dalla visione diretta dell'oggetto trascritto in quelle catottriche si attua la combinazione simultanea di due strumenti: da una parte, la prospettiva, che indipendentemente da qualsiasi altro fenomeno è la decodificazione geometrica del processo fisiologico della visione, dall'altra, le geometrie degli specchi in funzione delle quali si determina la figura anamorfica.



Attraverso il processo proiettivo si può, allora, determinare, partendo dall'immagine sul quadro, una *figura virtuale intermedia* sulla superficie dello specchio. L'attributo "intermedio" è funzione del caso specifico di cui ci stiamo occupando, poiché, se non si trattasse di superfici riflettenti, la figura così ottenuta sarebbe un esempio di anamorfosi in se stessa in quanto trascrizione di un'immagine piana su un supporto differente<sup>5</sup> che, evidentemente, verrebbe percepita correttamente dall'osservatore collocato nel punto di vista principale.

Poiché, però, ci stiamo occupando di superfici riflettenti, ogni raggio visivo, ovvero ogni retta proiettante uscente dal centro  $V$ , nel punto di intersezione con la superficie stessa sarà deviato in un raggio riflesso.

Le relazioni geometriche tra raggio incidente e raggio riflesso dipendono esclusivamente dalla geometria della superficie specchiante, quindi di esse ci occuperemo di volta in volta in ogni esemplificazione, anche se, da un punto di vista generale, possiamo affermare che il raggio riflesso apparterrà al piano determinato da raggio incidente e dalla retta normale alla superficie nel punto di incidenza; inoltre, tale retta normale alla superficie, costituisce la bisettrice all'angolo formato dal raggio visivo e dal suo riflesso. In questo modo, ogni retta uscente da  $V$  verrà "trasformata" in un'altra retta ad essa legata geometricamente. Ogni punto di questa retta sarà percepita dall'osservatore come il punto del quadro che appartiene alla retta proiettante; così sarà possibile individuare, nell'intersezione con una qualsiasi superficie, il punto trascrizione di quello dato.

La modellazione virtuale, allora, consente di semplificare le operazioni grafiche riportando tutto ad intersezioni e sezioni tra stelle di rette e superfici.

## 7.2 Anamorfosi catottrica con specchio piano

L'obiettivo di questa esemplificazione grafica (tavv. 3 e 4) è sperimentare il comportamento di uno specchio piano combinato ai processi fisiologici della visione, ovviamente nella semplificazione più volte ribadita che prevede un unico punto di osservazione in analogia alla rappresentazione prospettica.

Come superfici di supporto alla trascrizione anamorfica si è scelto di utilizzare una volta a crociera a pianta quadrata, ovvero una struttura costituita da quattro porzioni di superfici cilindriche uguali. Nello specifico verranno prese in considerazione esclusivamente le superfici, senza spessore, che in un ambiente reale costituirebbero l'intradosso di tale struttura di coper-



tura: una riproposizione schematica della matrice geometrica di un'unica campata in cui la volta viene considerata nella sua astrazione al fine di ricondurre le costruzioni che consentono la trascrizione anamorfica a operazioni di intersezioni tra superfici semplici.

La scelta della posizione dell'osservatore privilegiato e, quindi, del centro di proiezione  $V$ , è del tutto arbitraria.

Il raggio visuale principale è orientato verso il basso al fine di poter inquadrare correttamente lo specchio piano, la cui inclinazione è tale da consentire all'osservatore con occhio in  $V$  di vedere la superficie di intradosso della volta a crociera.

Se il lato di base dello specchio, ovvero quello di contatto con il piano di calpestio, è parallelo ad un lato della pianta della campata considerata, la direzione del piano visuale principale è genericamente impostata rispetto alle altre direzioni della pianta al fine di sperimentare trascrizioni differenti su ogni *ungbia*.

Avremmo, infine, potuto utilizzare la superficie piana dello specchio come supporto per la figura in vera forma eliminando, come vedremo, un passaggio grafico. Questo ci avrebbe comunque consentito di ragionare in merito alle geometrie della riflessione ma avrebbe allontanato il ragionamento dal legame con i processi percettivi. L'immagine che si sarebbe ottenuta sarebbe stata percepita in prospettiva e non in vera forma; così si è fatto in modo che lo specchio e il quadro fossero genericamente inclinati l'uno rispetto all'altro.

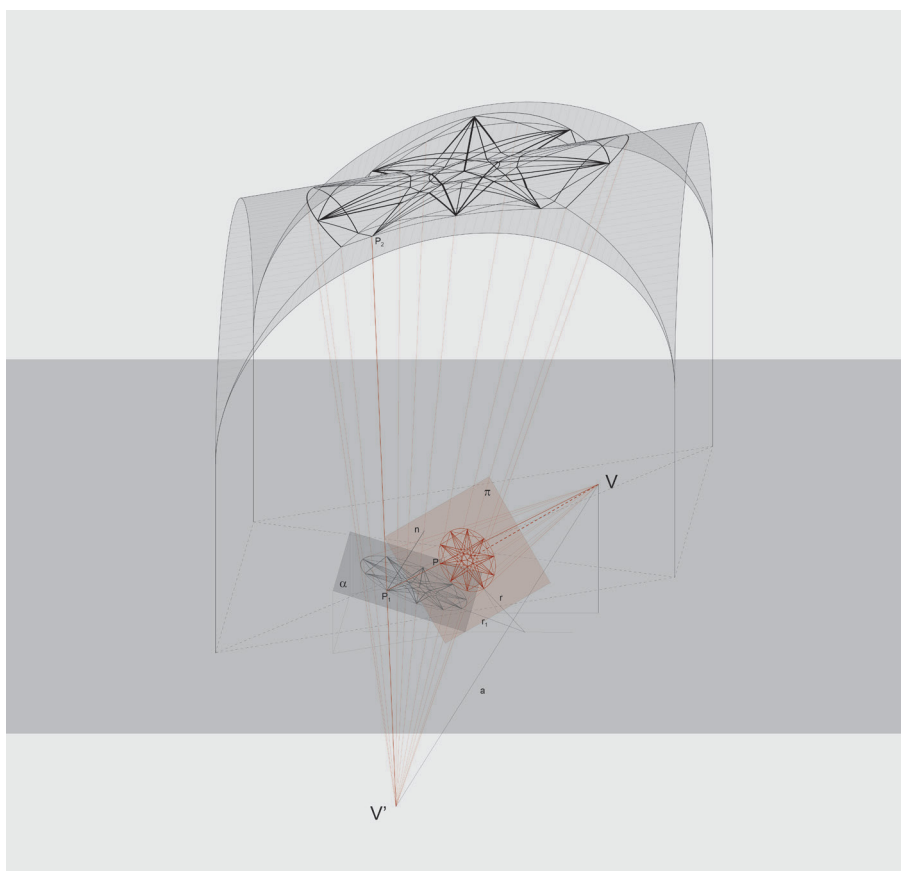
L'obiettivo è, quindi, non permettere la percezione di una figura piana appartenente alla superficie riflettente ma di una figura piana appartenente al quadro e cioè senza alcuna alterazione prospettica se osservata secondo la direzione del raggio visuale principale<sup>6</sup>.

Inoltre l'aver scelto un'inclinazione dello specchio differente rispetto a quella del quadro produce uno sdoppiamento, come vedremo, delle operazioni proiettive a vantaggio di un maggiore dinamismo nella composizione, oltre che una totale generalizzazione del caso preso in esame.

Fatte queste premesse è possibile riassumere le operazioni grafiche nella loro genesi spaziale (fig. 7.5).

Partendo dall'immagine sul quadro è possibile proiettarla da  $V$  sulla superficie dello specchio (che chiameremo  $\alpha$ ) stabilendo in questo modo tra i piani punteggiati  $\pi$  e  $\alpha$  una relazione di prospettività<sup>7</sup>. Tale relazione fa corrispondere un punto  $P$  di  $\pi$  a un punto  $P_i$  di  $\alpha$  allineato con  $V$  e con  $P$ . Analogamente la prospettività fa corrispondere ad ogni retta  $r$  del piano  $\pi$  una retta  $r_i$  del piano  $\alpha$ ; tali rette si intersecano in un punto dell'asse; per

7.5 - Schema assonometrico della configurazione spaziale utilizzata per l'anamorfosi catottrica con specchio piano (cfr. tav. 3, p. 286).



asse intendiamo la retta di punti uniti<sup>8</sup> intersezione tra i due piani prospettivi  $\pi$  e  $\alpha$ .

Poiché si tratta di una superficie riflettente tale immagine esiste solo nello sguardo dell'osservatore anche se, da un punto di vista geometrico, è indispensabile per passare alla fase successiva ovvero la determinazione dell'immagine anamorfica, quella che, con processo inverso rispetto alla costruzione, sarà tale da generare sullo specchio la figura virtuale intermedia e sulla retina la vera forma.

Se consideriamo, in generale, un raggio incidente che interseca la superficie piana nel punto  $P'$ , per riflessione si determinerà un raggio riflesso uscente da  $P'$  e inclinato in modo da formare, rispetto alla normale allo specchio in  $P'$ , un angolo uguale a quello di incidenza.

Nel nostro caso, poiché ogni retta riflessa risulterà essere l'immagine speculare di ogni retta della stella considerata allo stesso modo è facilmente determinabile, nello spazio, il punto  $V'$ , immagine speculare di  $V$  rispetto al piano  $\alpha$ . Da esso, quindi, passeranno tutte le rette riflesse. In questo modo la trascrizione anamorfica ottenuta in seguito alla riflessione piana si

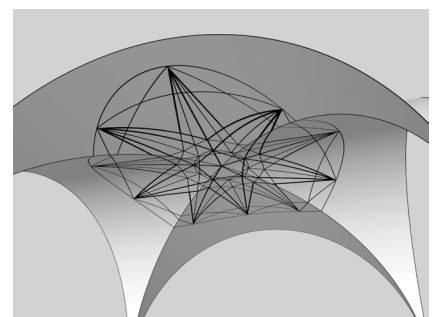
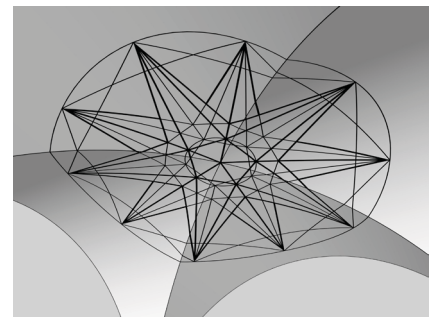
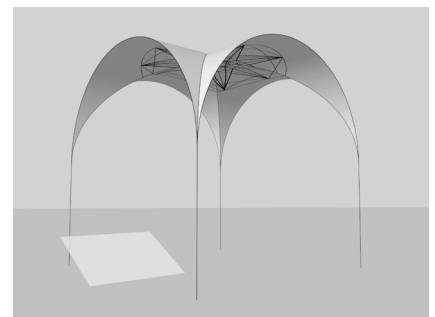
traduce in un'ulteriore operazione di proiezione centrale. A legare il punto di vista principale con il nuovo centro di proiezione è esclusivamente l'inclinazione dello specchio.

Le due stelle di rette sono prospettive poiché dai due centri, rispettivamente  $V$  e  $V'$ , si proiettano i punti del medesimo piano  $\alpha$  detto, appunto, piano della prospettività poiché su di esso si intersecano le coppie di rette omologhe delle due stelle, che nel nostro caso sono proprio quelle incidenti e quelle riflesse. Nello spazio virtuale in cui stiamo lavorando, dunque, sarà possibile individuare la trascrizione anamorfica come intersezione della stella di rette riflesse con qualsiasi superficie. Nel nostro caso, si tratta di un'intersezione con superfici cilindriche che, essendo sviluppabili, in seguito alla trascrizione, è possibile distendere sul piano per determinare, in questo modo, l'immagine piana delle figure anamorfiche.

Riassumendo, quindi, il processo di genesi spaziale, possiamo dire che per mezzo di una serie di operazioni proiettive consecutive è possibile passare dall'immagine di partenza sul quadro ad una prima trascrizione sulla superficie piana dello specchio; da quest'ultima, poi, si trasferiscono le medesime informazioni grafiche sull'intradosso della volta a crociera presa in considerazione. Viceversa, per un osservatore correttamente collocato nello spazio, il processo percettivo determinerà immediatamente quell'unica immagine apparentemente piana che in realtà, prima di arrivare alla retina, deve necessariamente passare attraverso la decodificazione dello specchio, garantendo la percezione di qualcosa che si trovi direttamente di fronte al fruitore, ovvero sul quadro.

La consapevolezza della spazialità, però, resta evidente perché lo specchio riflette anche altri elementi che costituiscono la scena architettonica, che comunque restano in secondo piano grazie alla pregnanza della figura scelta. Infatti anche in questo caso, come per la stanza a pianta rettangolare<sup>9</sup>, ogni altra visione, sia attraverso lo specchio sia direttamente verso la superficie voltata, da punti di vista e inclinazioni del raggio visuale principale arbitrari, determina immagini in cui è chiaramente evidente il gioco di adattamento che l'immagine ha subito sulle superfici cilindriche nonché la frammentazione in quattro parti, a discapito della buona continuazione<sup>10</sup> delle forme, sulle differenti unghie che però si annullano istantaneamente per l'osservatore privilegiato.

L'indicazione, nella tav. 3 del presente teso, di diversi punti di vista vuole testimoniare proprio la fluidità della trascrizione ottenuta a vantaggio di una mutevole e dinamica percezione nel continuo dialogo tra bidimensionalità apparente e spazialità reale (figg. 7.6 - 7.9).



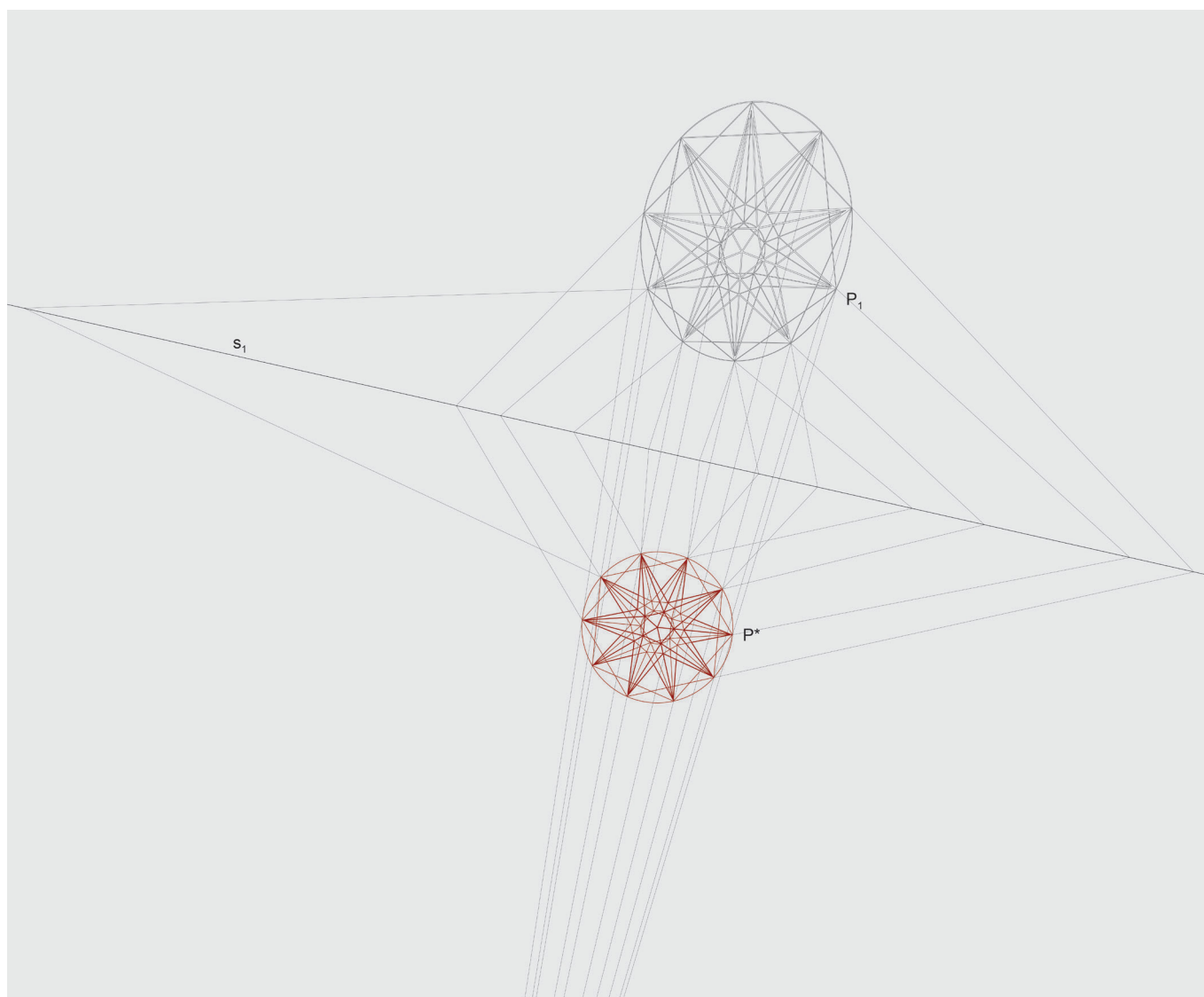
7.6 - Immagine percepita attraverso la riflessione sullo specchio piano dal punto di vista principale.  
7.7 - 7.9 - Trascrizione anamorfica sulle superfici di intradosso della volta a crociera.

Al fine di esplicitare attraverso operazioni grafiche bidimensionali i processi di genesi che abbiamo appena descritto individuiamo le relazioni piane che legano una figura a quella successiva attraverso le differenti operazioni proiettive. Di volta in volta faremo coincidere il piano della rappresentazione con la tavola grafica.

### Trascrizione 1: dal quadro al piano $\alpha$

Il sistema di riferimento nello spazio è costituito da un centro di proiezione  $V$ , dal piano iconico  $\pi$  e dal piano della rappresentazione  $\alpha$ . Se facciamo ruotare il quadro intorno alla retta di intersezione tra  $\pi$  e  $\alpha$ , fino a farlo coincidere con il piano dello specchio, che poi con movimento rigido

7.10 - Trascrizione 1: dal quadro al piano  $\alpha$  attraverso l'omologia  $\omega_1 \equiv (S_1, s_1, P^*, P_1)$  (cfr. tav. 4, p. 287).

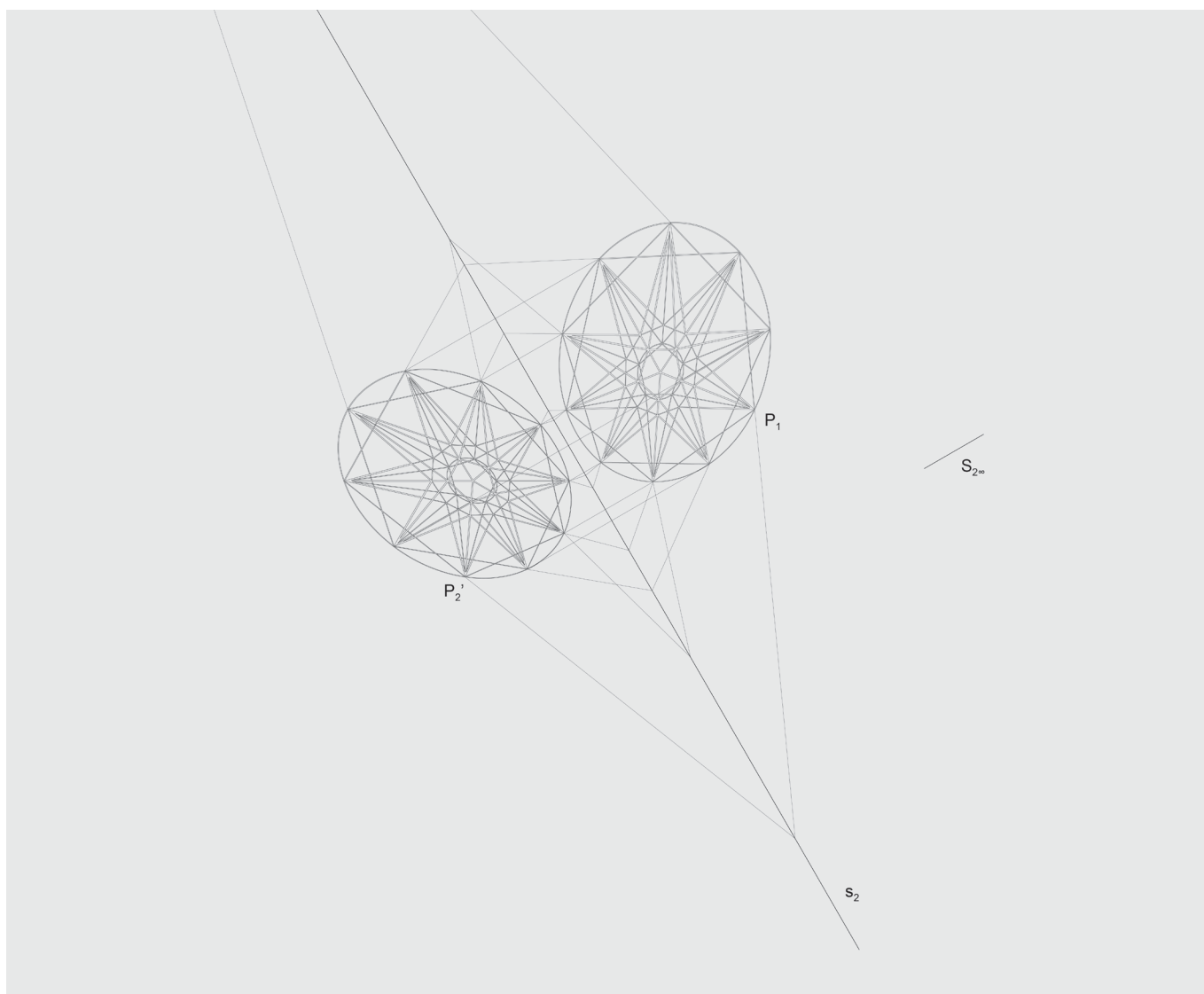


riportiamo sul piano della rappresentazione, effettuiamo un'ulteriore operazione di proiezione dal centro improprio  $O_{i\infty}$  determinando, in questo modo, la relazione omologica  $\omega_i \equiv (S_i, s_i, P^*, P_i)$  in cui  $P^*$  è un punto della figura appartenente al quadro mentre  $P_i$  appartiene alla figura virtuale intermedia. La relazione omologica che si stabilisce tra le figure dei piani sovrapposti così ottenuti, in maniera analoga a quanto già visto<sup>11</sup>, consente di passare dalla figura in vera forma alla figura virtuale intermedia (fig. 7.10).

### Trascrizione<sup>12</sup> 2: dal piano $\alpha$ al piano $\pi_1$

In questo caso, consideriamo nel riferimento spaziale, come piano iconico, il piano  $\alpha$ . La figura contenuta in  $\alpha$  viene proiettata su  $\pi_1$  (ricordando che

7.11 - Trascrizione 2: dal piano  $\alpha$  al piano  $\pi_1$  attraverso l'omologia  $\omega_2 \equiv (S_{2e}, s_2, P_2', P_1)$  (cfr. tav. 4, p. 287).

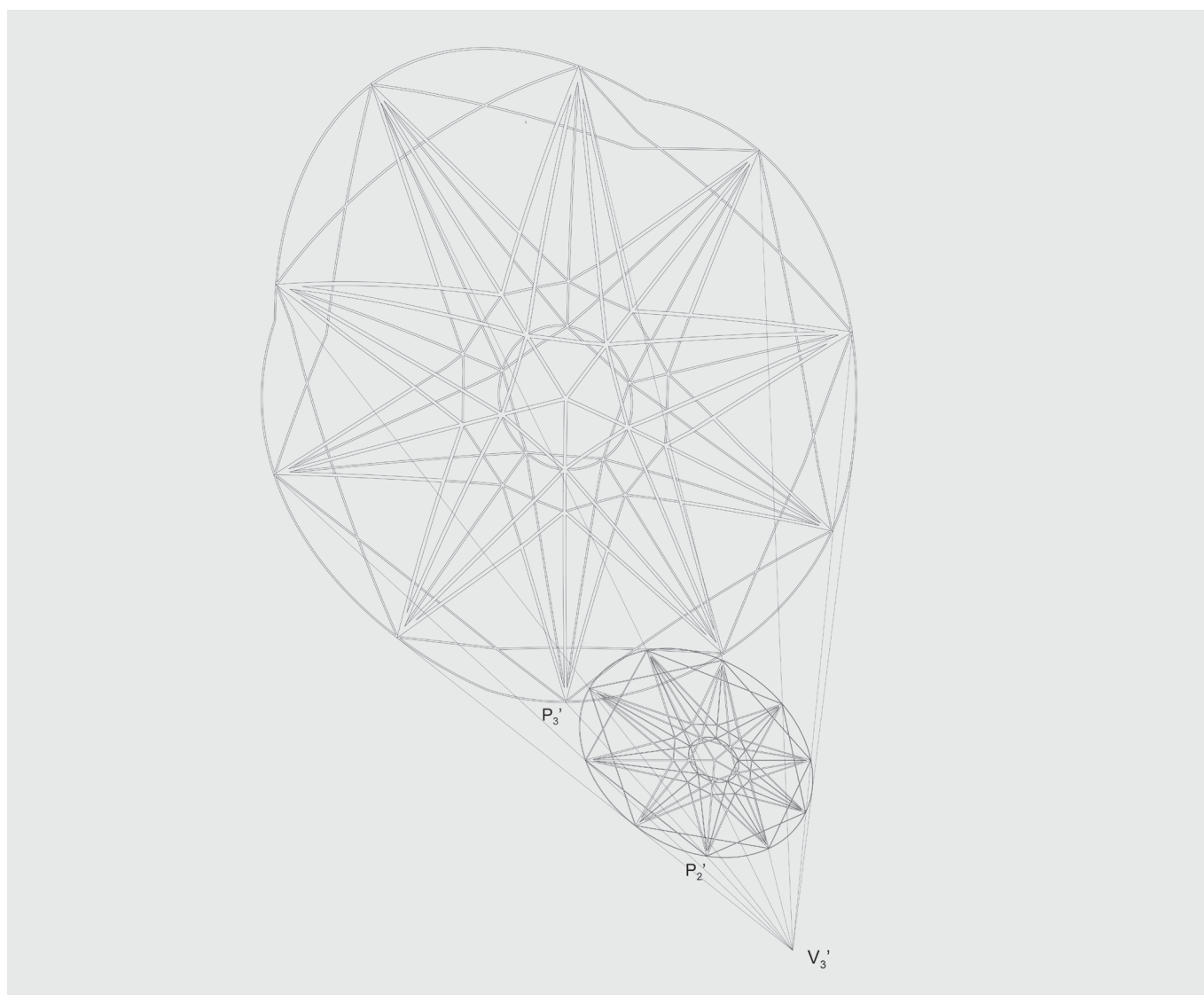




abbiamo definito  $\pi_l$  il piano di calpestio) dal centro improprio  $R_{l\infty}$ , la cui direzione è ortogonale a tale piano orizzontale determinando, così, la figura che potremmo chiamare prima proiezione mongiana. Allo stesso tempo, la medesima figura, viene proiettata su un piano sovrapposto a  $\pi_l$  dal centro improprio  $O_{2\infty}$  come conseguenza dell'operazione di ribaltamento del piano iconico sul piano di calpestio.

Date queste premesse in merito alla configurazione spaziale, si determina, di conseguenza, la relazione  $\omega_2 \equiv (S_{2\infty}, s_2, P_2', P_l)$  che, avendo centro improprio, viene definita affinità omologica, in cui  $P_2'$  è un punto della prima proiezione mongiana mentre  $P_l$  appartiene alla figura virtuale intermedia (fig. 7.11).

7.12 - Trascrizione 3: dalla volta al piano  $\pi_l$  (cfr. tav. 4, p. 287).



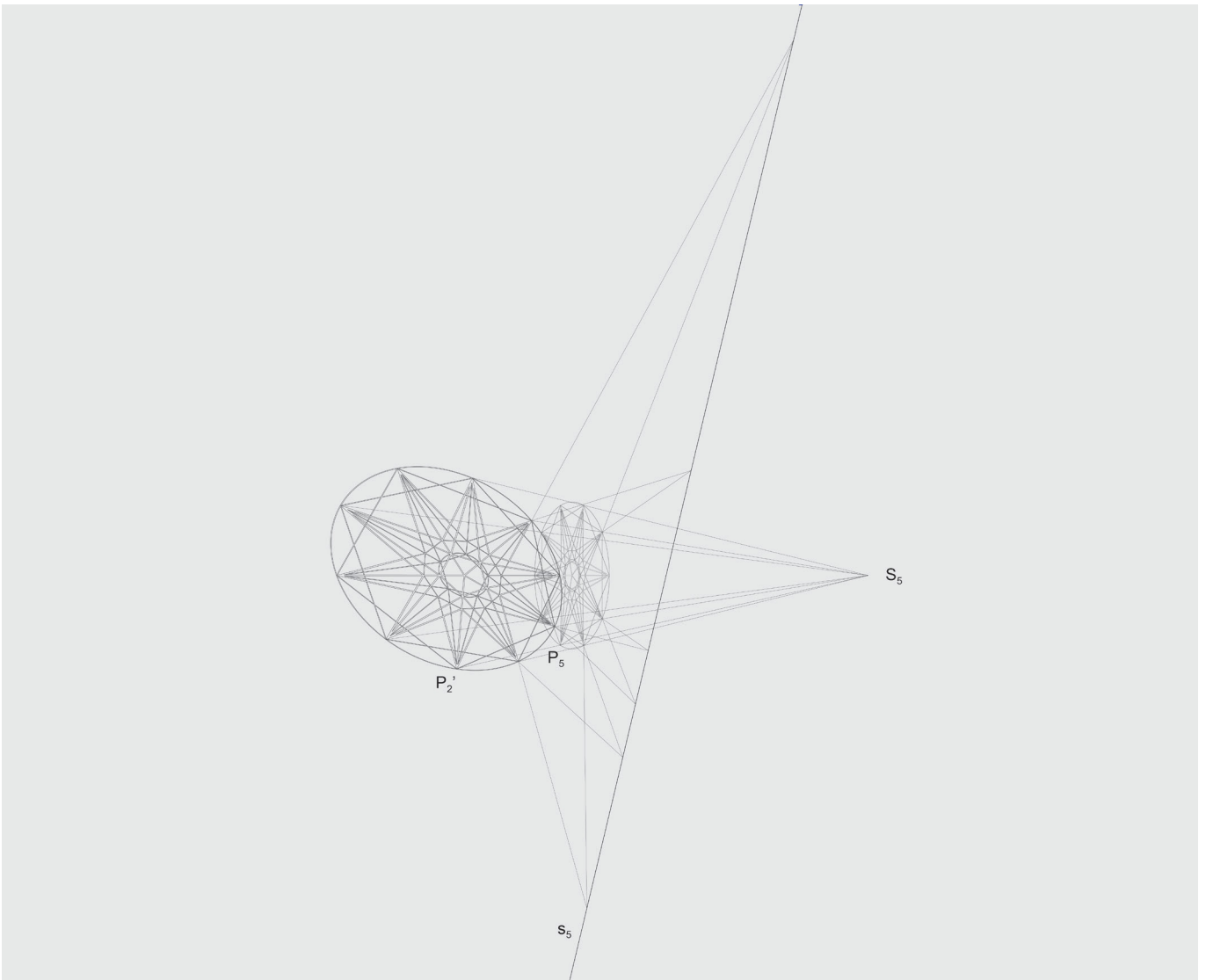
### Trascrizione 3: dalla volta al piano $\pi_1$

E' possibile, ora, passare dalla prima proiezione su  $\pi_1$  della figura dello specchio alla proiezione ortogonale della trascrizione anamorfica sulla superficie di intradosso della volta a crociera (fig. 7.12).

Si tratta di un'operazione proiettiva dal medesimo centro improprio  $R_{\infty}$  che consente di riportare sul piano anche il centro  $V'$  e, di conseguenza, le rette proiettanti che, in precedenza, avevamo visto come riflessi della stella uscente da  $V$ .

In questa trasformazione non è possibile individuare relazioni omologiche poiché essa si instaura non solo tra figure appartenenti a un piano iconico ma è la proiezione ortogonale su un piano di una forma tridimensionale.

7.13 - Trascrizione 5: dal quadro al piano  $\pi_1$  attraverso l'omologia  $\omega_5 \equiv (S_5, s_5, P_2', P_2)$  (cfr. tav. 4, p. 287).



**Trascrizione 4: dal piano  $\pi_1$  allo sviluppo delle superfici**

Poiché, come già detto, le unghie della volta a crociera sono parti di superfici cilindriche a direttrice circolare è possibile svilupparle in modo da ottenere la forma piana della trascrizione anamorfica.

**Trascrizione 5: dal quadro al piano  $\pi_1$** 

Nonostante con le precedenti trascrizioni si sia descritta l'intera genesi geometrica dell'anamorfosi catottrica, per completezza di trattazione, si individua un'ulteriore relazione (fig. 7. 13) che consente di passare dalla prima proiezione mongiana dell'immagine del quadro alla prima proiezione mongiana della sua trascrizione sullo specchio eliminando, quindi, rispetto alle precedenti descrizioni, la fase intermedia di passaggio attraverso il ribaltamento dello specchio sul piano di calpestio.

Si individua, allora, la relazione omologica  $\omega_s \equiv (S_s, s_s, P_2', P_s)$  in cui  $P_2'$  è un punto della figura prima proiezione della figura virtuale intermedia mentre  $P_s$  appartiene alla prima proiezione della figura sul quadro che sono, ovviamente, punti corrispondenti.

**7.3 Anamorfosi catottrica con specchio sferico**

La modellazione in ambiente virtuale ha consentito di sperimentare (tavv. 5 e 6) l'utilizzo di uno specchio sferico per una trascrizione anamorfica semplificando notevolmente le operazioni grafiche che, altrimenti, sarebbero state un possibile ostacolo per la progettazione.

Prima ancora di valutare le geometrie che regolano la riflessione con una superficie convessa è opportuno fare cenno all'impostazione spaziale.

Anche in questo caso si è ritenuto opportuno sfruttare al massimo le potenzialità offerte dalla modellazione tridimensionale al fine di sottolineare lo stretto legame che può generarsi tra un'installazione artistica in chiave prospettica e la progettazione delle caratteristiche geometrico-compositive dell'ambiente in cui essa è inserita.

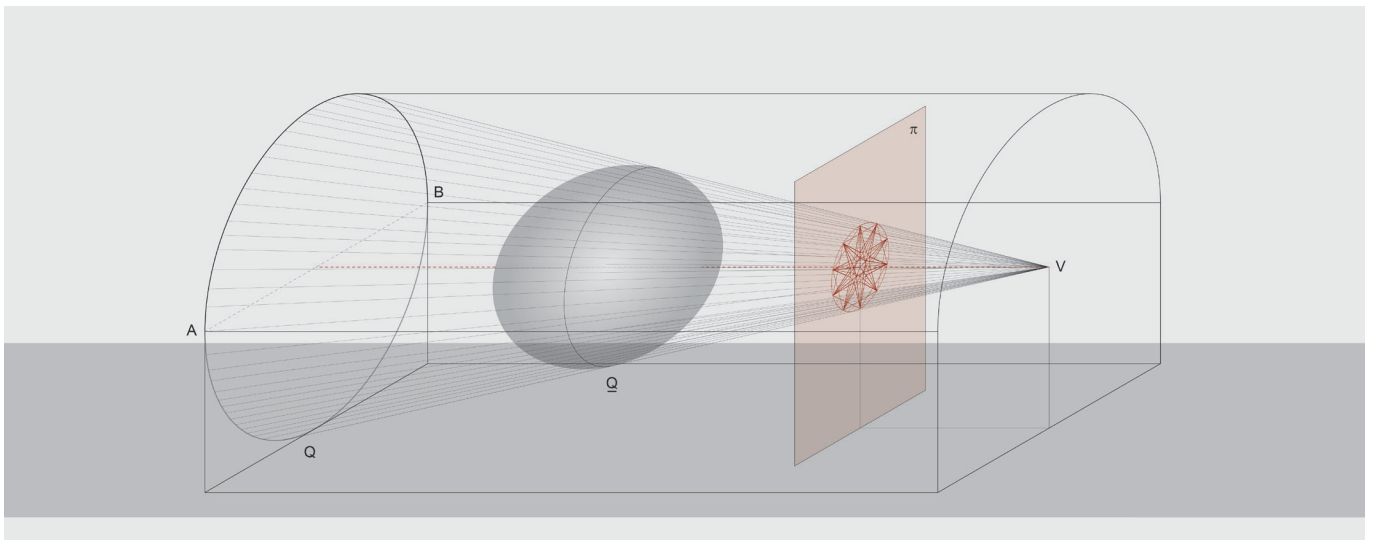
Nello specifico, al fine di sperimentare le modalità di trascrizione in seguito alla riflessione sia su superfici piane sia su superfici cilindriche, si è ipotizzato di allestire un ambiente a pianta rettangolare coperto da una volta a botte a direttrice circolare all'interno del quale è stato collocato uno specchio sferico, ad una quota tale il suo centro appartenga al raggio visuale principale, in modo da utilizzare tutte le superfici dell'ambiente per la trascrizione anamorfica (fig. 7.14).

L'impostazione della posizione dell'osservatore è analoga a quella già analizzata e definita per la prospettiva a quadro verticale, ovvero con il raggio visuale principale orizzontale, con direzione parallela alle generatrici della superficie cilindrica della volta. Inoltre, il punto di vista  $V$  è collocato sulla superficie di una parete dell'ambiente stesso, come se l'osservazione avvenisse attraverso uno spioncino. Questo garantisce di poter utilizzare anche tale superficie per la trascrizione anamorfica escludendo dalla riflessione l'immagine del fruitore, poiché esso è all'esterno dell'ambiente voltato, che, in caso contrario, risulterebbe evidentemente deformato e coprirebbe parzialmente la forma percepita, qualora essa fosse stata trascritta su una superficie alle sue spalle.

Collocata, in maniera analoga ai casi precedenti, la figura in vera forma sul quadro, in modo tale che il centro della circonferenza esterna coincida con la proiezione ortogonale di  $V$  su  $\pi$ , e stabilito in maniera arbitraria il diametro della sfera, si è determinata la sua posizione nello spazio in funzione del punto di vista principale o, meglio, della percezione che esso avrà della sfera stessa: il contorno apparente dello specchio coinciderà con il contorno dell'immagine da trascrivere. A tal fine si è individuato il cono avente centro in  $V$  e come direttrice proprio la circonferenza della vera forma, in modo da ottenere, con le sue generatrici, le rette che dovranno essere tangenti alla sfera. Ricordando che esse, in ogni punto di tangenza, saranno ortogonali ai raggi della sfera, la cui misura è determinata, e nota la retta a cui deve appartenere il centro, si è univocamente determinata la posizione dello specchio.

Qualsiasi ambiente tridimensionale sarebbe stato utile alla trascrizione ma,

7.14 - Schema assonometrico della configurazione spaziale utilizzata per l'anamorfosi catottrica con specchio sferico (cfr. tav. 5, p. 288).



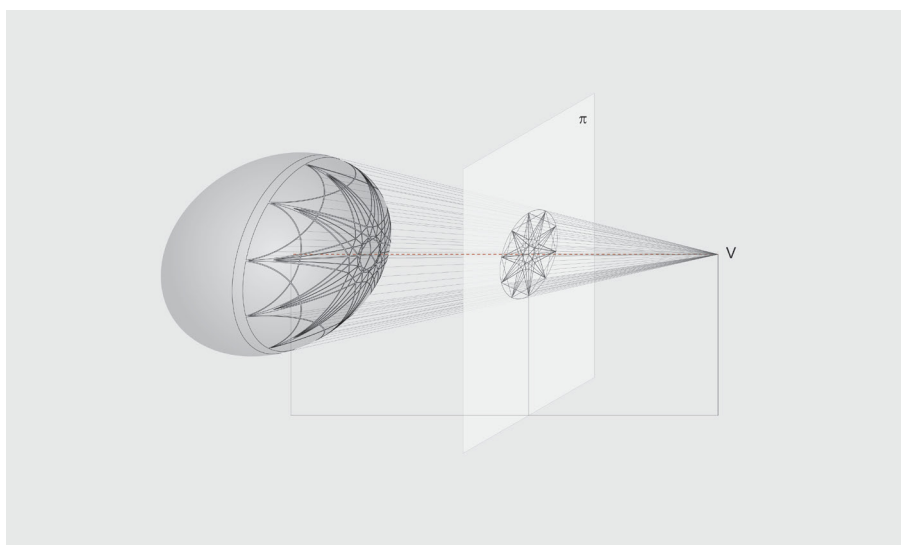
per un puro capriccio geometrico, si è voluto configurarne le proporzioni in funzione della percezione prospettica.

Quindi, così come per la collocazione della sfera, abbiamo utilizzato il medesimo cono tangente alla superficie dello specchio, che quindi separa virtualmente la visione diretta da quella “deviata” dalla riflessione, per determinare la distanza della parete di fondo facendo in modo che il lato minore della pianta, parallelo alla traccia del quadro sul geometrale, passasse per il punto  $Q$  individuato sul piano di calpestio dalla proiezione (da  $V$ ) del punto  $Q$  della circonferenza della vera forma.

L'intersezione di tale cono con il piano verticale parallelo al quadro passante per  $Q$  consente di individuare una circonferenza che costituisce la trascrizione del contorno della figura. Il suo diametro,  $AB$ , viene utilizzato come misura per il lato minore della pianta e la semicirconferenza superiore, considerando che la circonferenza sia divisa in due parti da un piano orizzontale passante per  $V$ , viene considerata come curva direttrice della superficie cilindrica che costituisce la volta a botte di copertura.

In questo modo, all'osservatore, in seguito alla riflessione, la forma restituita apparirà inscritta all'interno delle linee di contorno della parete di fondo in cui la circonferenza sarà tangente sia al limite orizzontale che a quelli verticali.

Tutto questo può apparire come una estrema esasperazione del rigore geometrico ma la finalità di questa ricerca non è fornire un modello progettuale né compositivo; piuttosto dimostrare come la percezione, regolata dal metodo della prospettiva lineare conica, possa in qualche modo condizionare le installazioni artistiche non soltanto con bizzarre deformazio-



7.15 - Schema assonometrico della proiezione sulla sfera della figura appartenente al quadro (cfr. tav. 5, p. 288).



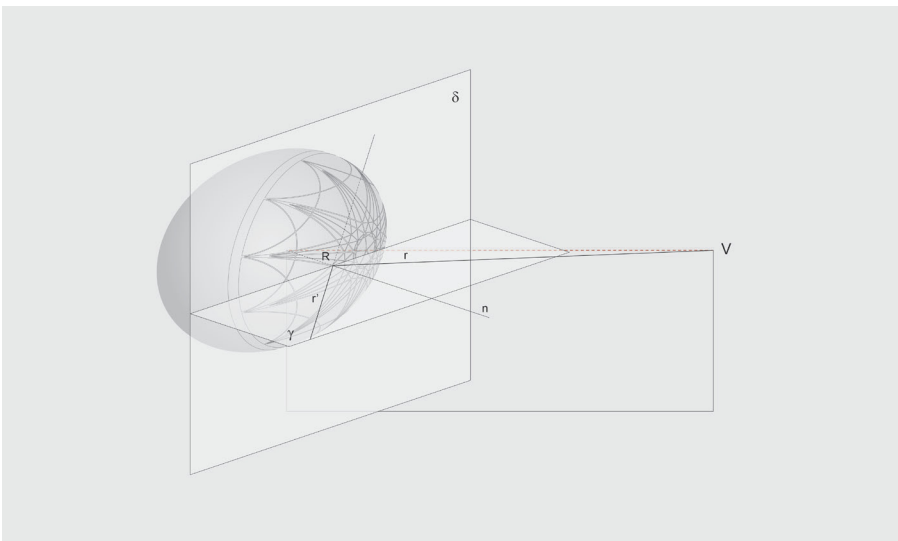
ni piane ma, attraverso la modellazione virtuale, con la configurazione di elementi tridimensionali che sfruttino le infinite potenzialità dello spazio. Una metodologia, quindi, per andare anche oltre le applicazioni piane verso una possibilità progettuale a tutto tondo.

Quindi, la modellazione virtuale e la conoscenza della complessità geometrica consentono, insieme, di ampliare il campo di applicazione dei *capricci prospettici* con assoluta consapevolezza del processo di genesi progettuale spaziale.

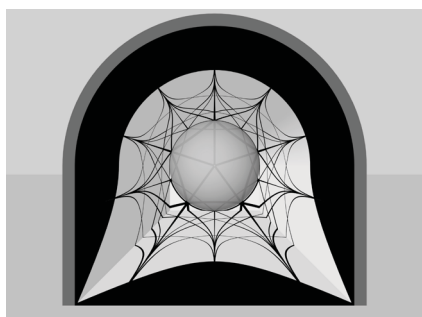
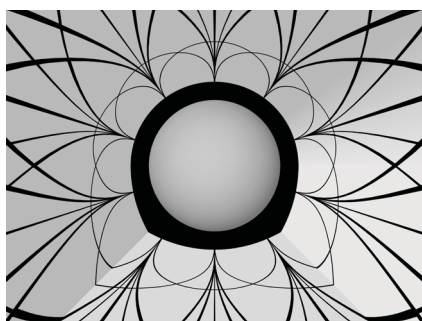
Prima di occuparci delle questioni relative alla riflessione, dovuta all'utilizzo di una superficie specchiante, è stato necessario determinare la figura virtuale intermedia come proiezione centrale da  $V$  dell'immagine del quadro sulla sfera.

In questa trasformazione le circonferenze in vera forma vengono trasformate ancora in circonferenze poiché ottenute dall'intersezione della sfera con superfici coniche aventi asse passante per il centro della stessa sfera; anche gli elementi rettilinei sono stati trasformati in archi di circonferenza poiché intersezione di piani con la sfera (fig. 7.15).

Il passo successivo è trasformare questa figura in quella anamorfica, individuando per ogni retta uscente da  $V$  la sua immagine riflessa per poi ottenere, nell'intersezione con le superfici in precedenza descritte, la trascrizione di ogni punto sulla sfera e, quindi, del relativo punto sul quadro. Se, in generale, consideriamo (fig. 7.16) una retta  $r$  incidente la superficie sferica nel punto  $R$ , la retta riflessa  $r'$  passerà per il punto di incidenza. Tracciando il raggio della sfera in  $R$ , ovvero la retta  $n$  ortogonale al piano di tangenza alla superficie in tale punto, è possibile individuare il piano  $\gamma$

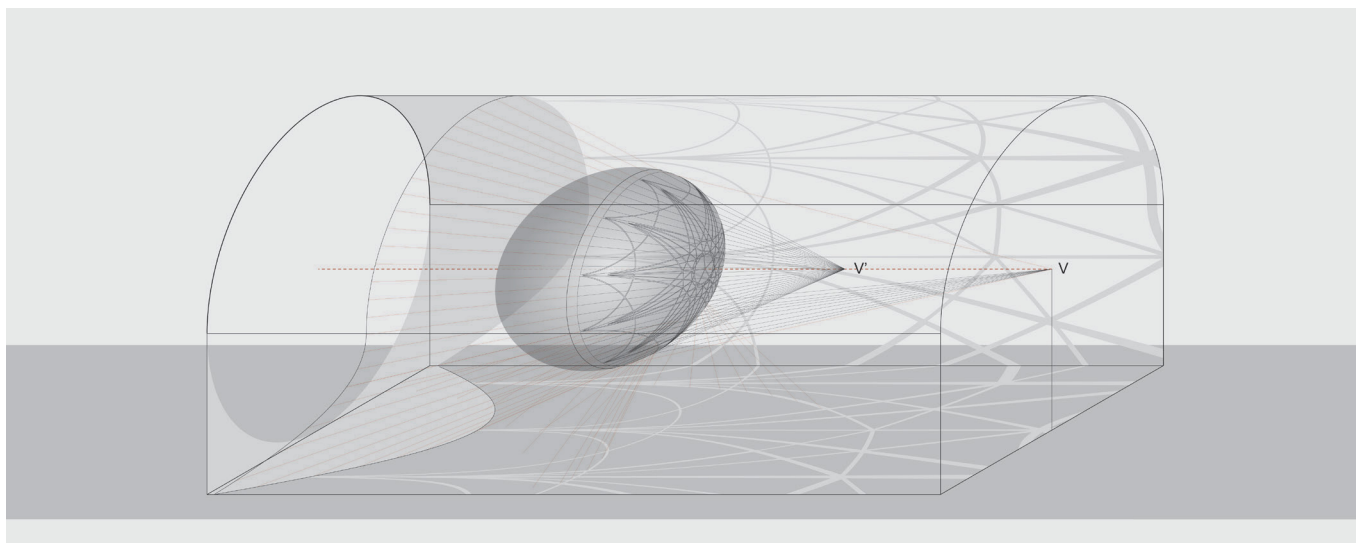


7.16 - Schema assonometrico delle geometrie della riflessione con uno specchio sferico (cfr. tav. 5, p. 288).



7.17 - 7.18 - Trascrizione anamorfica sulle superfici interne dell'ambiente voltato.

7.19 - Schema assonometrico della genesi geometrica della trascrizione anamorfica (cfr. tav. 5, p. 288).



che contiene  $r$  e  $n$ . La retta riflessa  $r'$  apparterrà ancora a  $\gamma$  formando con  $n$  un angolo di ampiezza uguale a quello formato dalla retta incidente  $r$  e la normale  $n$ .

Se, quindi, per ogni punto di incidenza si considera il piano  $\delta$  tangente alla sfera in tale punto, si riconduce la geometria della riflessione, punto per punto, al caso già analizzato di uno specchio piano.

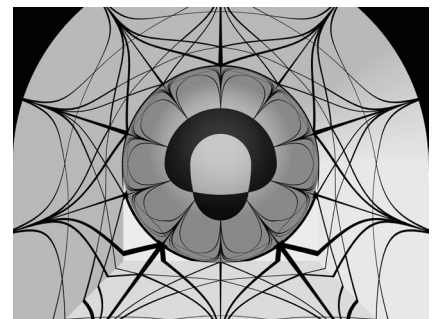
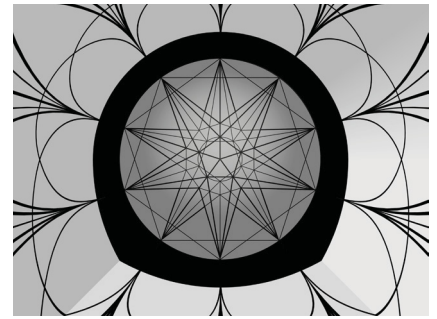
Questa metodologia sicuramente non è di immediata applicazione nel caso di un disegno bidimensionale, mentre risulta essere di immediata realizzazione in ambiente virtuale dove è facilmente controllabile ogni relazione spaziale tra rette e piani.

Nel caso preso in considerazione tutte le rette incidenti passano per il centro di proiezione  $V$ , di conseguenza, tutti i raggi riflessi passeranno per un punto dell'asse passante per il centro e per il punto di vista principale in funzione dell'angolo che le prime formano con la normale alla superficie. Se consideriamo, quindi, una circonferenza sulla sfera, ottenuta come intersezione con un piano parallelo al quadro, la superficie rigata costituita dalle rette uscenti da  $V$  avente per sostegno tale circonferenza sarà, evidentemente, un cono che si trasformerà, per quanto detto in precedenza, in un altro cono avente il vertice sul raggio visuale principale. Per individuarlo, con operazioni grafiche bidimensionali, considerando il piano della rappresentazione ortogonale alla superficie che contiene la circonferenza e condotta la retta  $s$  incidente alla sfera in un punto  $S$  della circonferenza e parallela al piano suddetto, si individua il vertice  $V'$  del cono riflesso come prolungamento della retta simmetrica a quella incidente rispetto al raggio passante per  $S$ .

In base a questa semplificazione dei processi di riflessione sarebbe possibile procedere alla trascrizione della forma proiettata sulla sfera suddividendola grazie ad un grigliato costituito da circonferenze parallele al quadro appartenenti, ovviamente, alla sfera in modo da ricondurre le operazioni di trascrizione a proiezioni centrali dopo aver determinato, per ognuna di esse, il relativo centro di proiezione.

Questo, però, non garantisce la trascrizione diretta di ogni arco di circonferenza della figura virtuale intermedia ma, senza alterarne la correttezza geometrica, consente l'individuazione di punti appartenenti a parti differenti che poi dovranno essere ricongiunti correttamente. In ambiente virtuale, invece, è possibile per ogni arco di circonferenza preso in considerazione individuare la relativa superficie rigata la cui intersezione con le superfici di intradosso dell'ambiente individua le curve della trascrizione anamorfica<sup>13</sup> (fig. 7.19).

L'utilizzo di una sfera come superficie riflettente, grazie alla sua curvatura consente, come si evince dall'esemplificazione grafica, una trascrizione particolarmente irriconoscibile alla sola osservazione diretta (figg. 7.17 e 7.18): le immagini prospettiche ottenute da punti di vista diversi da quello principale consentono di dimostrare come sia possibile passare nella medesima installazione dalla percezione illusoria bidimensionale alla consapevolezza di una spazialità trascritta.



7.20 - 7.21 - Immagini percepite, attraverso la riflessione sullo specchio sferico, dal punto di vista principale e da un punto di vista generico.

#### **7.4 Anamorfosi catottrica con specchio cilindrico**

La seguente esemplificazione grafica (tavv. 7 e 8) è stata condotta al fine di sperimentare le possibilità di utilizzo di superfici cilindriche come sostegno per le trascrizioni anamorfiche.

Il punto di vista principale, come negli altri esempi, è stato collocato arbitrariamente nello spazio secondo una impostazione analoga ad una prospettiva a quadro inclinato, con il raggio visuale principale orientato verso il basso, in modo da evitare che lo specchio possa riflettere l'immagine deformata dell'osservatore.

È opportuno sottolineare che, come si noterà nella tavola 7 allegata, il quadro iconico non è stato collocato tra l'osservatore e l'oggetto, come avviene tradizionalmente nell'impostazione prospettica, ma al di là dei cilindri. Questa è stata una scelta dettata esclusivamente da motivi grafici, al fine di rendere maggiormente visibile l'immagine in vera forma, evitando sovrapposizioni grafiche che avrebbero reso più complessa la compren-

sione della rappresentazione. Se da un punto di vista concettuale può sembrare contraddittorio posizionare il piano della prospettiva oltre gli oggetti da “guardare”, per quanto riguarda il rigore geometrico non si altera il risultato poiché si tratta di una proiezione centrale che quindi consente di spostare il quadro purché si lasci invariata la stella di rette proiettanti che tali superfici sezionano e la sua ortogonalità rispetto al raggio visuale principale.

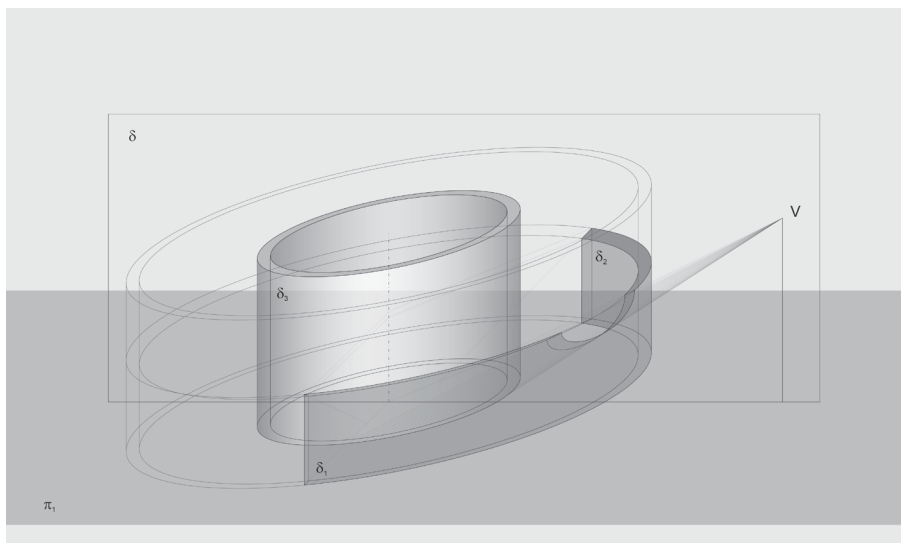
Il modello spaziale utilizzato per la trascrizione anamorfica (fig. 7.22) è costituito dal piano orizzontale di calpestio  $\pi_1$  e da tre superfici cilindriche coassiali aventi direttrici circolari concentriche sul piano  $\pi_1$  e generatrici rettilinee verticali. L'asse appartiene al piano verticale  $\gamma$  che contiene anche il raggio visuale principale. In questo modo si determina una configurazione di simmetria rispetto a  $\gamma$  sia dell'impostazione dei volumi tridimensionali sia dell'immagine percepita.

Nello specifico, le tre superfici cilindriche utilizzate sono:  $\delta_1$ , avente come direttrice la circonferenza di diametro maggiore che sarà utilizzata per una trascrizione diretta<sup>14</sup>;  $\delta_2$ , la superficie cilindrica intermedia che insieme a  $\delta_1$  costituisce il solido posto tra l'osservatore e lo specchio e che con  $\pi_1$  sarà il luogo dell'anamorfosi catottrica;  $\delta_3$ , il cilindro più interno la cui superficie si ipotizza essere riflettente.

Soffermiamoci, ora, separatamente delle differenti trascrizioni utilizzate.

### Trascrizione 1: anamorfosi diretta

La prima trasformazione presa in considerazione è quella che consente di passare dall'immagine in vera forma sul quadro a quella anamorfica sulla



7.22 - Schema assonometrico della genesi geometrica della configurazione spaziale utilizzata per l'anamorfosi catottrica con specchio cilindrico (cfr. tav. 7, p. 290).

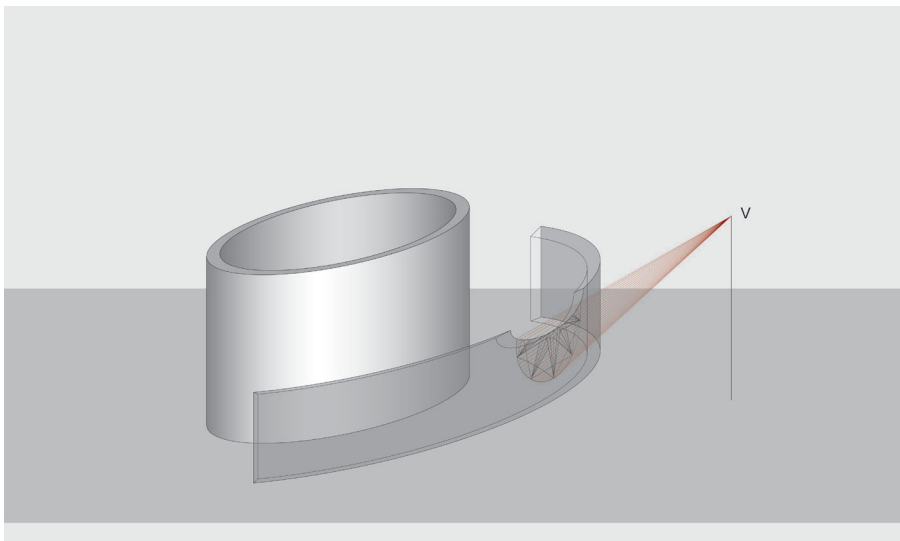
superficie cilindrica  $\delta_1$ . Poiché solo una parte della figura sarà coinvolta da questa trascrizione è necessario, in primo luogo, determinarne l'ampiezza dividendo il quadro in due parti: quella soggetta ad anamorfosi diretta e quella, invece, che necessiterà di un'ulteriore operazione di riflessione.

Per individuare il limite di questa prima operazione, al fine di poter sfruttare, nella trascrizione 2, la parte inferiore del cilindro riflettente in modo da coinvolgere anche parte della superficie  $\pi_1$ , è stata proiettata sul quadro la circonferenza di base del cilindro  $\delta_1$  per mezzo della stella di rette uscente da  $V$  costituente, quindi, il cono che, intersecato con  $\pi$ , garantisce di ottenere l'ellisse che quindi suddivide l'immagine sul quadro (tav. 7).

Come abbiamo detto,  $\delta_1$  e  $\delta_2$  costituiscono le superfici laterali di un solido, è poiché la parte superiore dell'immagine sul quadro verrà trascritta su superfici differenti, è importante garantire la continuazione figurale che potrebbe essere interrotta dallo spessore del solido. Per ovviare a questo eventuale inconveniente e, contestualmente per evitare un'ulteriore trascrizione, si è ritenuto opportuno utilizzare proprio la superficie conica di vertice  $V$  già descritta come bordo superiore del solido al fine di annullare percettivamente la sua presenza.

Fatte queste premesse, che comunque sono indispensabili per chiarire la configurazione spaziale degli elementi plastici nonché per esplicitare quel processo di "progettazione in prospettiva" che è alla base delle anamorfosi e che consente di passare da segni bidimensionali a forme tridimensionali, è possibile soffermarci sui problemi più strettamente legati alla trascrizione delle forme.

In maniera analoga ai casi precedentemente analizzati, l'anamorfosi su su-



7.23 - Schema assonometrico della proiezione dell'immagine sulla superficie cilindrica (cfr. tav. 7, p. 290).



perficie cilindrica avviene come intersezione con il cilindro  $\delta_1$ , della stella di rette proiettanti condotte da  $V$ , che quindi coincidono con i raggi visuali in fase di percezione (fig. 7.23). In questo modo, i segmenti in vera forma verranno trascritti attraverso superfici proiettanti che, quindi, nell'intersezione con il cilindro, determinano le curve costituenti l'anamorfose che, nello specifico, sono archi di ellissi.

La possibilità di sviluppare la superficie consente di passare, anche in questo caso, dalla tridimensionalità dello spazio alla bidimensionalità del piano della rappresentazione a vantaggio della vera forma anamorfica.

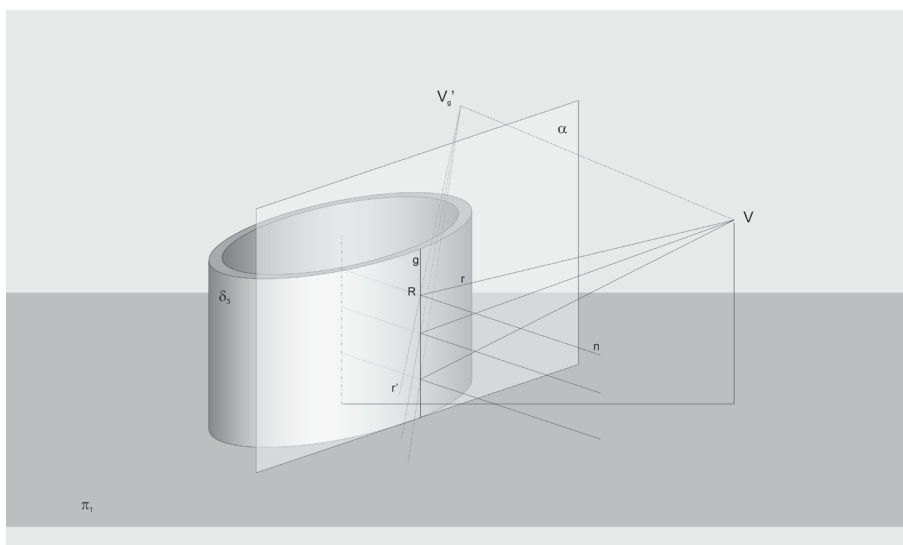
### Trascrizione 2: anamorfose catottrica

Per ottenere la trascrizione della parte superiore della figura in vera forma è indispensabile individuare la figura virtuale intermedia come proiezione su  $\delta_3$  della figura contenuta sul quadro.

Se in cilindro con diametro minore non fosse riflettente, tale figura, osservata da  $V$ , si ricomporrebbe nell'altra anamorfose diretta, restituendo l'immagine prefissata. Poiché è stato supposto che  $\delta_3$  fosse uno specchio, essa non esiste concretamente ma diventa solo un passaggio geometrico intermedio per individuare i punti di incidenza dei raggi uscenti dal punto di vista principale (coincidenti con la stella di rette proiettanti).

Descriviamo, allora, le geometrie che regolano i processi di riflessione lungo le superfici di uno specchio cilindrico, ovviamente tenendo in considerazione gli obiettivi di questa ricerca e gli strumenti utilizzati.

In generale (fig. 7.24), condotto un raggio incidente  $r$  che interseca  $\delta_3$  nel punto  $R$ , appartenente alla generatrice  $g$  del cilindro, il raggio riflesso  $r'$  sarà



7.24 - Schema assonometrico delle geometrie della riflessione con specchio cilindrico (cfr. tav. 8, p. 291).

l'immagine speculare di  $r$  rispetto al piano  $\alpha$ , dove  $\alpha$  è tangente al cilindro in  $g$ . Si ricorda che tale piano è individuato tramite la sua traccia sul piano di calpestio, intesa come retta ortogonale al raggio della circonferenza di base passante per la proiezione ortogonale di  $R$  proprio su  $\pi_1$ . In questo modo si riconducono facilmente le operazioni grafiche di riflessione cilindrica a quelle descritte per la riflessione piana.

Nello specifico caso preso in considerazione, bisogna sottolineare che per ciascun raggio incidente esiste una simmetria ortogonale, rispetto al piano di tangenza  $a$  che individua il punto  $V'_g$  come punto simmetrico di  $V$  rispetto al medesimo piano (e che, quindi, si troverà alla medesima quota di  $V$ ). Tale punto può essere utilizzato come centro di proiezione (virtuale) per tutti i punti della figura virtuale intermedia appartenenti alla retta  $g$  riconducendo, così, le operazioni di riflessione ad operazioni dirette di proiezione centrale.

Questo garantirebbe la possibilità di ottenere, come descritto anche dai trattatisti che si sono occupati di anamorfosi catottriche, una griglia di supporto all'anamorfosi piana ovvero, su una superficie posta alla base del cilindro riflettente, la trascrizione di un grigliato regolare che corrisponda alle generatrici (alcune, ovviamente) del cilindro stesso.

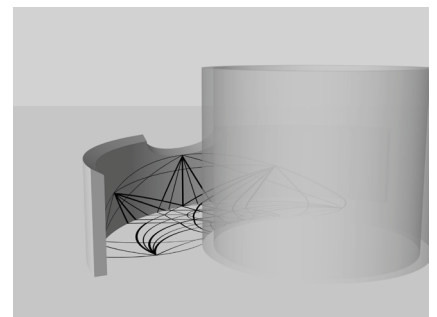
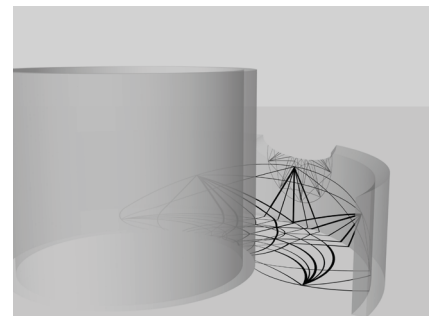
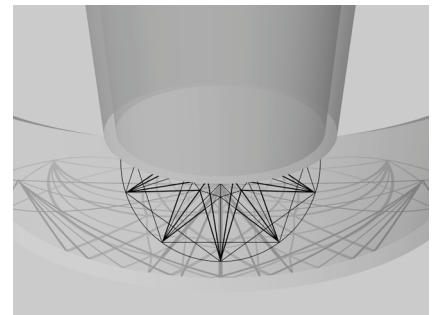
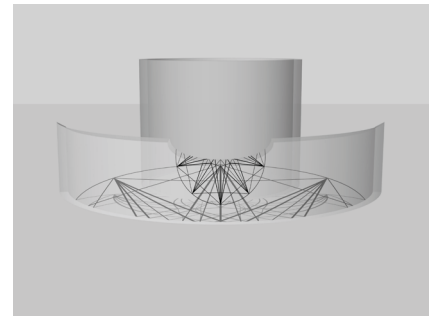
In ambiente virtuale è, invece, possibile determinare le superfici rigate che avendo per sostegno gli archi di ellisse che costituiscono la figura virtuale intermedia consentono di ottenere la trascrizione come intersezione con  $\pi_1$  e  $\delta_2$  così come già descritto anche nel caso precedente.

Sia se si considerano le superfici sia se invece si ragiona in termini di proiezioni da centri virtuali funzione di ogni generatrice, è possibile proiettare l'immagine virtuale dallo specchio a qualsiasi altra superficie nello spazio in modo che, con operazione inversa, verrà correttamente percepita dall'osservatore se collocato nel punto di vista principale, restando, invece, particolarmente frammentata e incomprensibile da qualsiasi altro punto di osservazione.

#### 7.4 Anamorfosi catottrica con specchio conico

L'ultimo caso analizzato riguarda una trascrizione anamorfica catottrica ottenuta utilizzando uno specchio conico (tavv. 9 e 10).

È opportuno sottolineare nuovamente, che la presente ricerca vuole indagare le sole metodologie progettuali, ovvero gli strumenti necessari per poter mettere in pratica anamorfosi intese come trascrizioni spaziali di



7.25 - 7.28 - Trascrizione anamorfica sulle superfici cilindriche e su quella piana orizzontale.

immagini bidimensionali. I casi presi in considerazione costituiscono un pretesto grafico per rendere manifeste alcune tra le possibili relazioni geometriche, senza, tuttavia, pretendere di essere considerati come gli unici esempi possibili.

Nello specifico dell'esemplificazione grafica relativa alle tavole 9 e 10, l'impostazione percettiva spaziale è quella che abbiamo definito prospettiva a quadro verticale con il raggio visuale principale orizzontale.

La superficie riflettente è costituita da un cilindro circolare retto il cui asse sia, a sua volta, ortogonale al raggio visuale principale uscente da  $V$ . Così come per il cilindro, si è ritenuto opportuno impostare una configurazione spaziale simmetrica rispetto al piano visuale principale, ovvero al piano  $\gamma$  ortogonale al quadro  $\pi$  e passante per il centro di proiezione. Al fine di poter utilizzare per la trascrizione una vasta parte della superficie riflettente dello specchio, si è determinata la distanza del cono da  $V$  in funzione della figura in vera forma sul quadro, in modo che essa fosse contenuta all'interno delle generatrici che per l'osservatore privilegiato costituiscono il contorno apparente della superficie stessa.

Il vertice del cono si trova al di sotto del piano di calpestio  $\pi_1$  (cono rovescio) in modo da ottenere una curva circolare di appoggio dello specchio<sup>15</sup> capace di garantirgli stabilità. Tale impostazione deriva, inoltre, dall'inclinazione delle generatrici che condiziona la parte di spazio capace di essere guardata dall'osservatore attraverso la riflessione; nello specifico, si è voluto far in modo da utilizzare un'unica superficie piana come supporto alla trascrizione, ovvero quella coincidente proprio con il piano di calpestio  $\pi_1$ , così come avveniva nelle maggiori applicazioni fin dall'età barocca, nonostante si ritiene opportuno osservare che molto spesso si preferiva impostare il cono con la base coincidente con il piano dell'anamorfosi e il raggio visuale principale coincidente con il suo asse. Nella nostra trattazione, invece, abbiamo preferito mantenere un'impostazione analoga alle altre esemplificazioni, considerandole come possibili installazioni a "misura d'uomo" in cui l'osservatore possa avere una fruizione dinamica, percorrendo la trascrizione non solo con lo sguardo ma anche muovendosi nello spazio dell'installazione al fine di enfatizzare le differenti percezioni igenerate in posizioni sempre nuove.

Una impostazione di questo genere, come vedremo, fa in modo che l'anamorfosi sia contenuta nella parte di superficie piana posta tra l'osservatore e lo specchio. Di conseguenza, nell'atto percettivo, data la piccola distanza tra la circonferenza di base e i segni trascritti, si ha la contemporanea visione dell'immagine corretta, fine ultimo dell'anamorfosi, e quella che la

genera in seguito alla riflessione in uno sdoppiamento concettuale, nella reciproca negazione ma, allo stesso tempo, nello stretto legame geometrico, in cui ognuna di esse afferma la propria identità seppur una reale l'altra illusoria.

### Trascrizione 1: dal quadro allo specchio

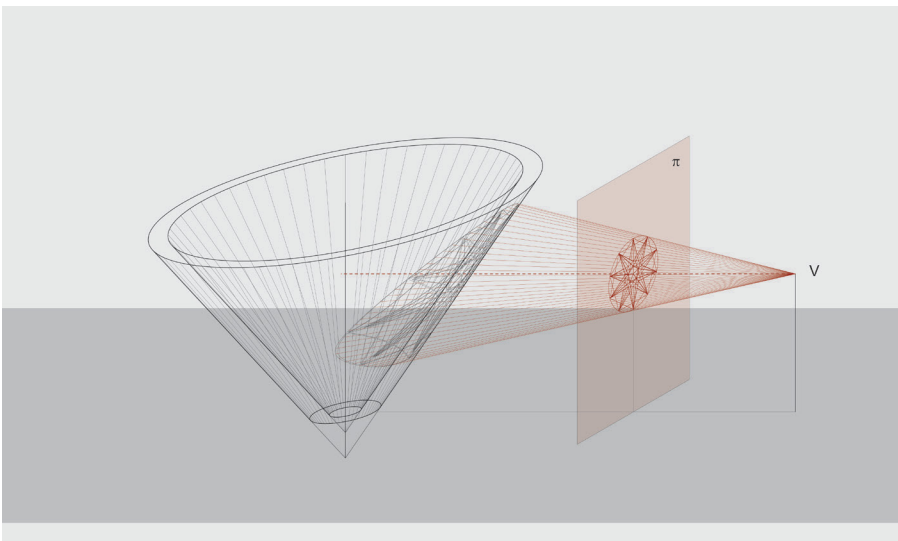
La prima operazione grafica, così come già descritto per i casi precedenti, consiste nella proiezione centrale da  $V$  dell'immagine in vera forma appartenente al quadro sulla superficie conica dello specchio.

L'intersezione della stella di rette proiettanti con la superficie conica consente di individuare sullo specchio i punti della figura virtuale intermedia, che risultano, in questo modo, essere una possibile trascrizione della figura di partenza (fig. 7.29).

Qualora non si volesse considerare il cono come superficie specchiante, l'immagine così ottenuta potrebbe essere considerata un'anamorfosi diretta su superficie conica.

Lavorando in ambiente virtuale<sup>16</sup> è immediatamente determinabile lo sviluppo della superficie conica<sup>17</sup> e, con essa, delle curve costituenti questa prima trascrizione che, dunque, risulta essere facilmente riproducibile su un supporto piano che poi, successivamente ricurvato, può nuovamente determinare nello spazio la configurazione della superficie conica e della relativa trascrizione anamorfica diretta

Ovviamente, qualora si consideri la superficie come riflettente, tale figura virtuale intermedia diventa un passaggio intermedio, necessario per la costruzione geometrica ma esistente solo nello sguardo dell'osservatore.



7.29 - Schema assonometrico della configurazione spaziale relativa alla trascrizione 1 (cfr. tav. 9, p. 292).

Infatti é opportuno sottolineare che questa figura comparirà sullo specchio solo in seguito alla riflessione e, dunque, dipende direttamente dalla presenza dell'immagine che andremo a collocare su  $\pi_1$ .

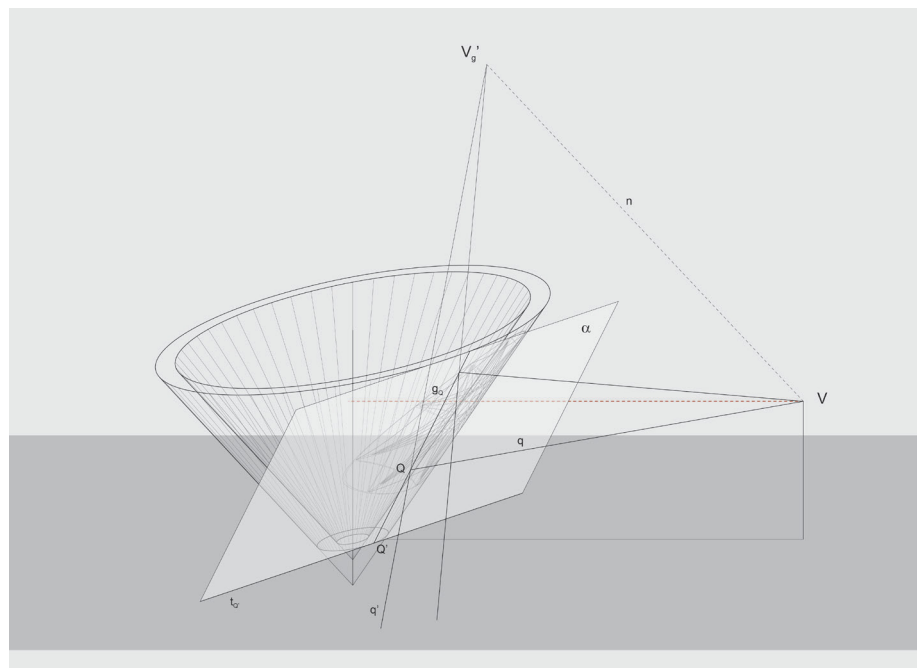
### Trascrizione 2: dallo specchio al piano $\pi_1$

Partendo dall'immagine sullo specchio è possibile determinare la trascrizione sul piano di calpestio attraverso le geometrie conseguenti alla riflessione cilindrica.

Consideriamo una generica retta  $q$  incidente il cono nel punto  $Q$  appartenente alla generatrice  $g_Q$ : essa verrà riflessa nella retta  $q'$  (fig. 7.30).

Nel caso specifico che siamo analizzando, tutte le rette incidenti passano, evidentemente, per il punto  $V$  e, di conseguenza, le corrispondenti rette riflesse passano per il punto  $V'_g$ , simmetrico di  $V$  nella simmetria ortogonale rispetto al piano di tangenza  $\alpha$ , ovvero appartenente alla retta  $n$ , ortogonale ad  $\alpha$  in  $N$  e passante per  $V$ . La distanza  $VN$  è pari alla distanza  $NV'_g$ .

Dopo la prima semplificazione da superficie di riflessione conica a superficie di riflessione piana possiamo fare l'ulteriore semplificazione da geometria di riflessione a geometria di proiezione centrale nel senso che è possibile ottenere la trascrizione nello spazio dei punti della figura virtuale intermedia come proiezione da un centro virtuale che varia in funzione della generatrice a cui appartengono i punti oggetto dell'operazione grafi-



7.30 - Schema assonometrico delle geometrie della riflessione con specchio conico (cfr. tav. 10, p. 293).



ca. Evidentemente l'unico punto di vista principale si può trasformare in infiniti centri virtuali di proiezione che, ovviamente, consentono operazioni grafiche solo per quella generatrice da cui dipendono.

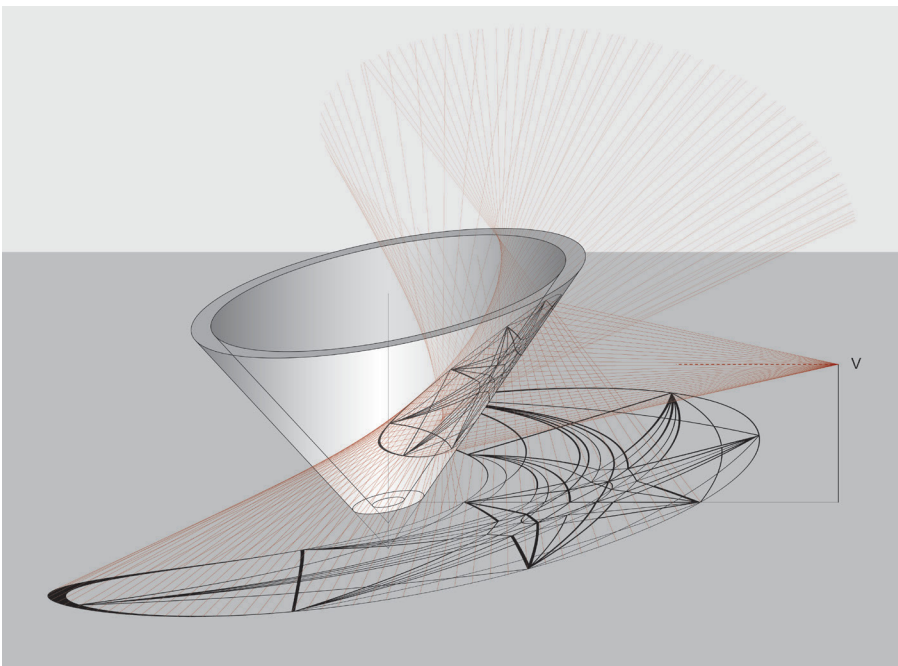
Nello spazio, l'insieme delle rette riflesse passanti per i punti di una medesima curva della figura virtuale intermedia determinano quelle superfici rigate la cui intersezione con il piano orizzontale di calpestio individua la trascrizione anamorfa desiderata.

Le immagini prospettiche da punti di vista casuali dimostrano come sia garantita la buona continuazione della forma poiché la superficie che fa da substrato per l'anamorfosi è unica. Nonostante questo, si ottiene una forma differente da quella di partenza che ci induce a riflettere su come, in virtù della riflessione cilindrica, lo spessore delle linee della trascrizione aumentino man mano che la figura si allontana dall'asse di simmetria.

### Trascrizione 3: dal piano $\pi_1$ alla mente dell'osservatore.

Di quest'ultima trascrizione non abbiamo parlato nelle precedenti esemplificazioni grafiche nonostante su di essa ci siamo ampiamente soffermati nella descrizione generale del fenomeno. Riteniamo opportuno parlarne ora come se si trattasse di un'ulteriore trascrizione a conclusione della descrizione dei casi rappresentati.

Al fine di poter parlare di anamorfosi, ovvero per poter affermare l'esistenza della *forma restituita* non basta aver trascritto, indipendentemente



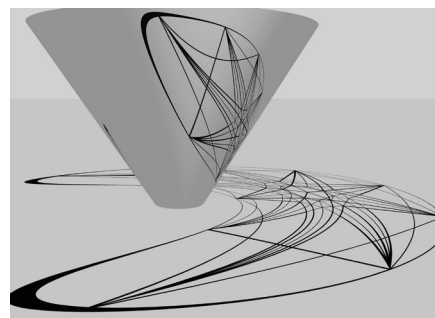
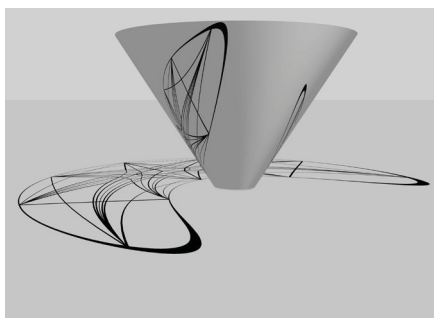
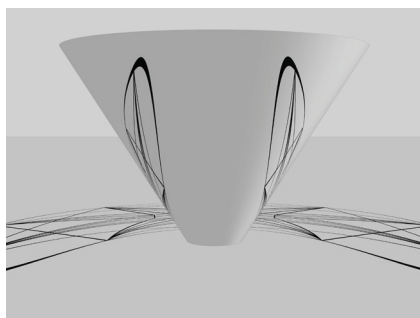
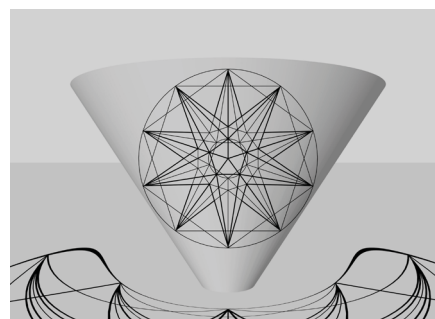
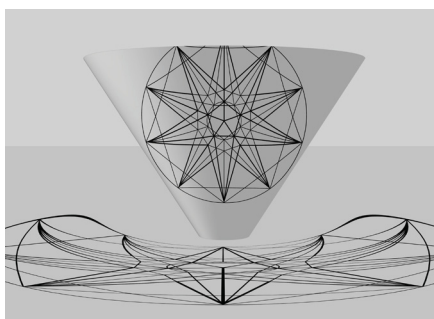
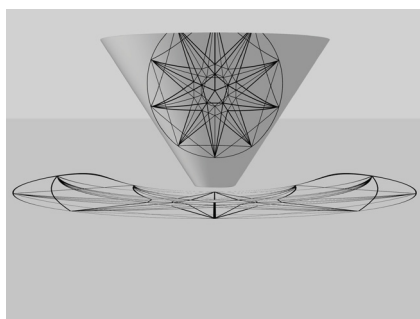
7.31 - Schema assonometrico della genesi geometrica della trascrizione anamorfa (cfr. tav. 10, p. 293).

7.32 - 7.37 - Immagini percepite, attraverso la riflessione sullo specchio conico, dal punto di vista principale e da alcuni punti di vista generici.

dalle geometrie, una figura da un supporto ad un altro ma è necessaria l'ultima decodificazione, quella chiude il processo, ripercorrendo al contrario le fasi descritte come genesi geometrica.

E così, l'occhio dell'osservatore correttamente collocato nello specchio e guardando verso lo specchio produce raggi visivi che, allo stesso modo delle rette proiettanti, si riflettono fino a vedere l'immagine sul pavimento generando l'illusoria trascrizione su un virtuale piano verticale e, di conseguenza, sulla sua retina.

In realtà l'immagine corretta ancora non esiste poiché gli stimoli ottici, che quindi hanno la sola funzione di indizi, devono essere tradotti dal cervello. Un "circolo vizioso" di condizionamento reciproco, che abbiamo già provato a descrivere, in una serie di trascrizioni successive, sia concrete che mentali.



## Note

<sup>1</sup> Questo principio è sfruttato per realizzare attrazioni a carattere ludico, spesso destinate alla fruizione dei bambini, in cui la propria immagine si riflette in particolari specchi, definiti “deformanti”, ed appare, di volta in volta, allungata, allargata o distorta a tal punto da apparire, spesso, addirittura irriconoscibile.

<sup>2</sup> Cfr. J. F. Nicéron, *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux* [...], Parigi 1638.

<sup>3</sup> Per chiarimenti specifici, si rimanda ai paragrafi seguenti in cui, di volta in volta, si farà riferimento alle singole applicazioni.

<sup>4</sup> Cfr. paragrafo 6.3 della presente ricerca.

<sup>5</sup> Per questo motivo, anche senza specificarlo di volta in volta, si metteranno in evidenza nelle esemplificazioni grafiche anche queste figure “intermedie” lasciando al lettore la possibilità di considerarle indipendentemente dai meccanismi di riflessione e quindi come anamorfosi su superfici coniche, cilindriche e sferiche.

<sup>6</sup> E’ opportuno sottolineare che si tratta semplicemente di una scelta soggettiva. Anche premesse differenti non avrebbero alterato la metodologia da adottare.

<sup>7</sup> Due piani punteggiati si definiscono *prospettivi* se sezionano una stella di rette. Nel caso preso in considerazione la stella di retta è quella uscente da  $V$ .

<sup>8</sup> Poiché tale retta appartiene ad entrambi i piani, ogni suo punto sarà coincidente con il rispettivo corrispondente.

<sup>9</sup> Cfr. paragrafo 6.4 della presente ricerca.

<sup>10</sup> Cfr. paragrafo 2.2 della presente ricerca.

<sup>11</sup> Poiché già ampiamente descritte operazioni analoghe nel capitolo precedente, si ritiene opportuno non specificare di volta in volta come sia possibile determinare l’asse e il centro dell’omologia poiché non si riscontrano notevoli differenze rispetto ai casi già discussi. Si ritiene, quindi, sufficiente esplicitare le condizioni spaziali che garantiscono l’esistenza di tali relazioni omologiche.

<sup>12</sup> Continueremo a definire trascrizione ogni trasformazione tra una figura e un’altra anche qualora non si trattasse di operazioni anamorfiche.

<sup>13</sup> Aver parlato della modellazione virtuale come passo successivo rispetto alla rappresentazione bidimensionale non vuol dire che un metodo escluda l’altro ma la loro scelta è funzione degli obiettivi.

<sup>14</sup> Ovvero non coinvolta dalla riflessione cilindrica.

<sup>15</sup> Inunciare a questa condizione, quindi collocando il vertice sul piano di calpestio o al di sopra di esso, non avrebbe influenzato il rigore geometrico della trascrizione anamorfica a svantaggio, però, della immediata concretezza pratica.

<sup>16</sup> In realtà sarebbe possibile eseguire le medesime operazioni anche con una canonica progettazione bidimensionale. Nella presente trattazione, però, si preferisce descrivere le operazioni legate alla modellazione virtuale che garantiscono una più immediata e corretta realizzazione.

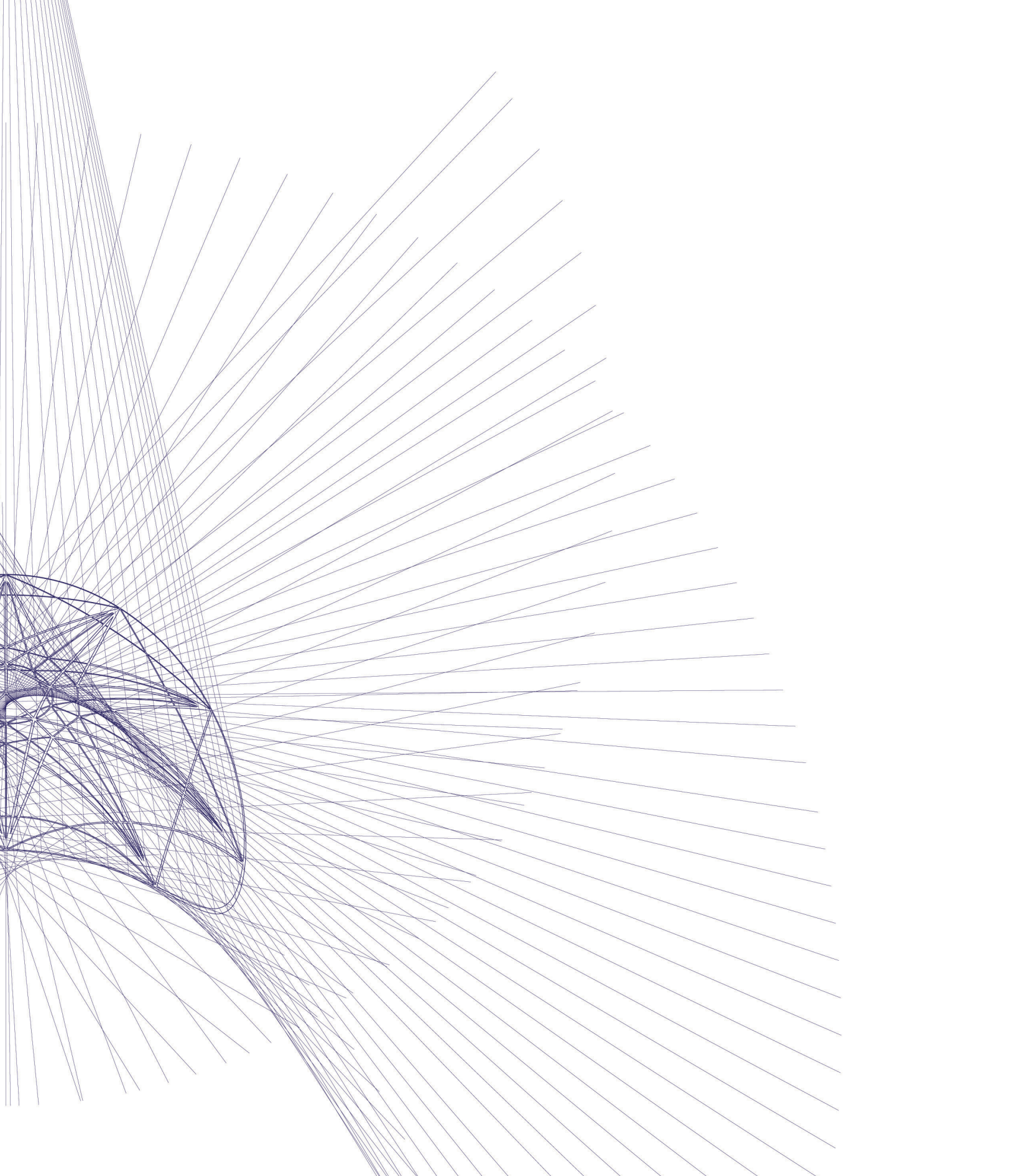
<sup>17</sup> Di cui, comunque, si riporta, nella tavola 10, anche una rappresentazione bidimensionale per evidenziare la possibilità di combinazione di diversi metodi di rappresentazione.



**PARTE QUARTA**

**APPLICAZIONE PROGETTUALE: TRA RICERCA E SPERIMENTAZIONE**





## Epifanie della visione\_installazione luminosa

### 8.1 Introduzione

La presente trattazione è relativa alla descrizione del progetto *Epifanie della visione\_installazione luminosa* (di A. Pagliano, A. Triggianese, R. M. Esposito) realizzato all'interno dell'isola pedonale di via Scarlatti a Napoli in occasione dell'evento *oMaggio ai Monumenti per amare Napoli* (maggio 2012) con il patrocinio del Comune di Napoli, dell'Università degli studi di Napoli "Federico II" e dell'Ordine degli Architetti PPC di Napoli e provincia.

L'obiettivo è stato trasformare un luogo e la sua fruizione attraverso una performance luminosa e spaziale, offrendo a luoghi vissuti frettolosamente nei gesti quotidiani una nuova vita, nella fugacità di un evento destinato a vivere in un determinato e programmato periodo di tempo.

I segni della città si fondono con le forme artistiche del presente in un'immagine unica e suggestiva.

Prima di descrivere i risultati dell'installazione nonché le geometrie e le tecniche che hanno reso possibile la trascrizione anamorfica, è opportuno riflettere sulle suggestioni artistiche e concettuali che hanno condizionato le scelte progettuali.



## 8.2 La temporaneità delle installazioni artistiche

Lavorare con la fugacità del tempo inserendo un'opera d'arte in quel processo di nascita e morte senza pretendere alcun valore di eternità vuol dire, per gli artisti contemporanei, dar vita a opere che enfatizzino il loro *essere nel mondo* ma solo temporaneamente. L'arte perde il carattere di immortalità insieme a quello di contemplazione quasi estatica per avvicinarsi sempre più al fruitore e alle condizioni concrete che ne rendono possibile la realizzazione.

Un passaggio da “alta moda” a “*prêt-à-porter*”? No, semplicemente la volontà di mantenere tutto il valore artistico combinandolo con la possibilità di adattarsi a situazioni contingenti, non universali ma strettamente vincolate al contesto, con il desiderio di non modificare l'esistente ma solo aggiungendo un oggetto che possa instaurare nuove dinamiche percettive con l'obiettivo, però, che poi tutto possa ritornare alla normalità.

Opere, quindi, che prima di ogni altra suggestione devono confrontarsi con il concetto di tempo sia per determinare il loro valore esistenziale sia per definire le scelte tecniche relative alla realizzazione e al destino dell'opera stessa.

E' necessario, quindi, riflettere, così come ha fatto la corrente filosofica dell'*esistenzialismo*, sul richiamo alla “finitudine” umana (e di conseguenza di ogni altro oggetto) e al peso da attribuire alla categoria delle possibilità. E' come se, si volesse dare una vita all'installazione, nel senso di farla *esistere* inserendola, o *gettandola*, nel mondo e facendole assumere una relazione con esso.

Non si può, quindi, parlare di temporaneità senza fare un necessario riferimento al filosofo tedesco Martin Heidegger (Meßkirch 1889 - Friburgo in Brisgovia 1976). Ovviamente, in questa trattazione, non vogliamo parlare del destino dell'uomo ma quello dalla sua opera, quindi, con una licenza poetica, utilizziamo le sue parole modificandone il contesto, con il desiderio di poter chiarire la nostra visione sulla temporaneità delle cose che è assai analoga a quello dell'essere nel mondo dell'uomo anche perché ci stiamo occupando di opere in cui il legame ontologico tra oggetto e soggetto è inscindibile.

Il tempo è “l'orizzonte della comprensione dell'essere” (usando le stesse parole del filosofo) ma esso può essere o non essere vissuto in maniera autentica. Alla base di ogni cosa c'è il nulla, ovvero la consapevolezza della finitezza dell'essere, in una visione in cui l'unica certezza è la morte. Apparentemente questo potrebbe sembrare nient'altro che una visione pessimi-

sta ma, in un drastico ribaltamento, essa è proprio quell'elemento in cui si manifesta la totalità dell'essere.

Secondo questa logica qualsiasi creazione ha bisogno di inserirsi in questo circolo in cui ancor prima dell'inizio si vede la fine come unica certezza.

### 8.3 La luce attiva nell'arte contemporanea

La luce, ancor prima dell'avvento dell'elettricità, viene utilizzata in teatro come semplice strumento per illuminare, con l'unico scopo di rendere visibile gli elementi di scena e gli attori che altrimenti sarebbero rimasti nel buio del palcoscenico e quindi assenti.

Non è mancata, però, la sensibilità di artisti che, contemporaneamente allo sviluppo della tecnologia, hanno cominciato a vedere in essa non solo uno strumento tecnico ma un mezzo espressivo in se stesso capace di aggiungere ulteriori valori alla concretezza materica della scena già esistente. Interessante, quindi, è il passaggio della luce da elemento subordinato a soggetto attivo tanto quanto gli attori a tal punto che, nel secolo scorso, Appia ipotizzava la possibilità di sostituirli.<sup>1</sup> Già a fine Ottocento si cominciava a pensare alle sue elevate potenzialità espressive derivanti dall'interazione diretta con gli elementi di scena, con uno spazio che cominciava ad essere sempre più "tridimensionale" con il progressivo abbandono o, forse, sarebbe meglio dire con la progressiva integrazione dei fondali dipinti con oggetti reali, vere e proprie costruzioni architettoniche. Ma questo sembrava non essere ancora un punto di arrivo ma il momento di partenza verso la ricerca e la contemporanea sperimentazione di un nuovo strumento che, anche da solo, avrebbe potuto contribuire alla messa in scena di una installazione artistica.

Tra le prime a comprendere la possibilità di realizzare nuove forme di spettacolo aventi come principale protagonista proprio la luce è stata Loïe Fuller (Fullersberg 1862 - Parigi 1928), danzatrice, attrice e impresaria teatrale statunitense che è riuscita a modificare il rapporto tra ballerina e illuminazione in una particolare sintesi: la luce non deve consentire soltanto agli spettatori di vedere lo spettacolo ma passa in primo piano e diventa essa stessa oggetto di osservazione. Il punto di partenza è l'interazione con il corpo, nei suoi movimento nello spazio, delle fonti luminose capaci di produrre una "materia immateriale" tale da poter essere plasmata e sfruttata per le sue potenzialità costruttive. Non soltanto effetti di scena, atti ad accompagnare l'azione teatrale, ma la possibilità di generare nuove

8.1 - 8.2 - Loïe Fuller e la sua danza di luce.

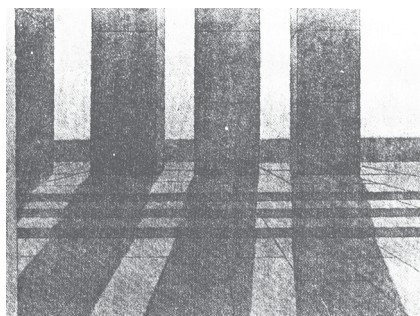
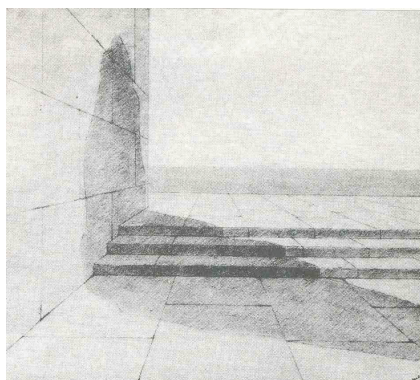
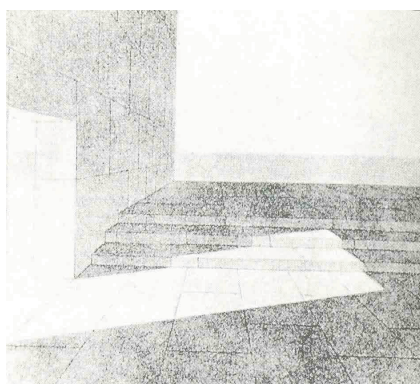




forme, volumi di colore, ottenuti dal fluido movimento degli ampi abiti utilizzati che filtravano quei raggi luminosi che venivano regolati proprio in funzione dei movimenti della danza, dando loro un supporto concreto (figg. 8.1 e 8.2).

«I raggi forti del sole mattutino entravano nella finestra insinuandosi nelle pieghe della stoffa, rendendola trasparente [...]. Agitai la seta e vidi mille movimenti sconosciuti fino a quell'istante. Scoprii che ogni movimento del mio corpo creava una composizione di pieghe nel drappeggio, un certo luccicare della seta che poteva essere previsto matematicamente e sistematicamente».<sup>2</sup>

8.3 - 8.5 - A. Appia, *Studi di spazi ritmici* (1909).



Questa la suggestione che ha consentito ad una donna, che non si considerava neanche una vera e propria danzatrice, di segnare per sempre la storia della danza moderna. In realtà, in merito alle suggestioni progettuali che stiamo ricercando, non ci soffermiamo su queste sua capacità di danzatrice né sulle dirette influenze che tali sperimentazioni hanno comportato. Quello che ci interessa in questa sede è sottolineare come si possa considerare la luce un vero e proprio strumento espressivo, un “oggetto” di scena seppur immateriale e non solo un elemento tecnico.

Nei suoi spettacoli Loïe Fuller danzava indossando abiti di leggerissima seta particolarmente ampi (a volte resi ancora più grandi da aste) proprio per consentire quel dinamismo di forme ottenuto dalle vibrazioni della stoffa al contatto con l'aria che attiravano ancor più l'attenzione del pubblico per l'affascinante gioco di colori e di continua trasformazione che le proiezioni luminose consentivano.

Per fare ciò non bastava occuparsi degli aspetti coreografici ma era necessario lavorare direttamente a contatto con il principale strumento: la luce. E così Fuller si occupò direttamente anche degli aspetti illuminotecnici mettendo a frutto tutte le conoscenze che aveva acquisito dall'osservazione diretta del meccanismo teatrali durante i suoi precedenti lavori. Fu essa stessa a mettere in pratica le sue intuizioni dipingendo direttamente i filtri per le proiezioni o inventando nuove soluzioni tecniche capaci di generare particolari effetti, come le piattaforme trasparenti capaci di illuminare dal basso la ballerina colorando i costumi con particolari effetti che rendevano evanescente la figura umana ma davano forza alle morbide forme delle sete trasformandole in magici fluidi fluttuanti nello spazio.

Il movimento era l'unica variabile capace di condizionare il risultato finale generando le condizioni fisiche per quell'inscindibile rapporto tra luce e abiti (che in realtà potrebbero essere considerati vere e proprie sculture). Questo ci consente di dimostrare che seppur parliamo della luce nelle sue



potenzialità espressive sicuramente non possiamo non evidenziare come sia comunque necessaria l'interazione con altri elementi che le possano consentire di manifestarsi. Quello che cambia rispetto al passato, con le sperimentazioni dell'artista statunitense, è la nuova consapevolezza di poter plasmare l'immateriale, di avere a disposizione un ulteriore strumento che non renda semplicemente visibile quello che già esiste ma che compartecipi all'atto creativo.

E questo passaggio è ben chiarito dalle riflessioni dello scenografo svizzero Adolphe Appia (Ginevra 1862 - Nyon 1928) che prima di tutti parla di *lumière active* per indicare il ruolo di "primo attore" che essa cominciava ad assumere già alla fine dell'Ottocento nelle moderne scenografie teatrali, in quel clima di grandi cambiamenti che l'introduzione dell'elettricità ha contribuito ad enfatizzare.

Insieme all'inglese Gordon Craig (Harpden 1872 - Vence 1966), Appia contribuì a rivoluzionare il concetto di scenografia abbandonando la vecchia e ben consolidata concezione di mimesi naturalistica ottocentesca utilizzata per i fittizi fondali dipinti atti a riprodurre, quasi fedelmente, un ambiente esistente altrove, un'immagine atta a fornire indicazioni sul luogo d'azione. In contrapposizione a questo, si porta in scena il luogo stesso, ovviamente sempre illusorio, ma tridimensionale, percorribile, realmente esistente e a disposizione delle azioni degli attori in una interazione diretta. In questa rivoluzione la luce non doveva solo garantire la buona visione ma contribuire, insieme a tutti gli altri elementi, alla suggestione scenica.

«Per luce naturalmente si intende illuminazione attiva, plastica, e non solo il chiarore; in pratica quindi l'illuminazione non dovrà essere un semplice chiarore immobile, quali sono le luci della ribalta, ma un'illuminazione mobile, proveniente dall'alto, che restituisca all'attore le ombre, la plasticità, la tridimensionalità sue proprie».<sup>3</sup>

Un esempio di come egli concepisca questa azione dinamica e creatrice della luce sono i suoi studi di *spazi ritmici* del 1909 (figg. 8.3 - 8.5) realizzati per Émile Jaques-Dalcroze (inventore della ginnastica ritmica): la medesima configurazione spaziale che assume valenze differenti in base a semplici proiezioni d'ombra; si passa, così dall'illusione della presenza di un'apertura laterale grazie alla traccia luminosa a terra alla "visione" di un ambiente esterno alberato per l'ombra di una chioma sui volumi architettonici. Non diventa necessario lavorare direttamente sulla plasticità della materia ma alludere alla sua presenza che si rende manifesta nel sapiente gioco di luci e ombre non tanto descrittivo né mimetico ma principalmente simbolico.

## 8.4 Lo specchio e la doppia realtà

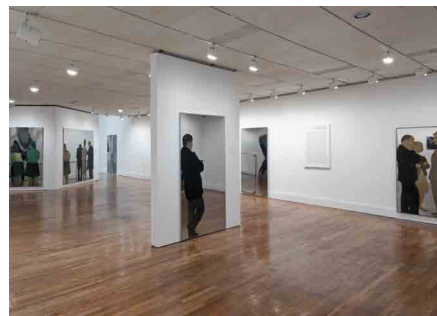
«Lo specchio [...] è semplicemente l'estensione sia fisica che intellettuale del fenomeno umano: dall'occhio alla mente, alle azioni, la persona è tutta una serie di riflessi e di riflessioni [...] Uno specchio riflette potenzialmente ogni luogo e continua a rispecchiare anche quando e dove non è presente l'occhio dell'essere umano [...] Cioè lo specchio fa da tramite tra visibile e il non visibile, estendendo la vista oltre le sue apparentemente normali facoltà. Lo specchio espande le caratteristiche dell'occhio e la capacità della mente fino a offrire la visione della totalità». (M. Pistoletto, 1978)

Per indagare il modo in cui gli artisti hanno interpretato e utilizzato le potenzialità insite negli specchi non si può, nel panorama artistico contemporaneo, non fare cenno al lavoro di Michelangelo Pistoletto (Biella 1933) ed in particolare a quella serie di opere che, partendo dagli anni Sessanta, lo hanno visto cimentarsi e sperimentare il dialogo comunicativo ed espressivo che le superfici riflettenti sono capaci di instaurare con lo spazio ad esse circostanti.

Dopo varie sperimentazioni egli trova la soluzione ottimale per rendere concreto questo suo particolare modo di creare opere d'arte, in cui il mondo esterno diventa elemento necessario alla loro esistenza, nell'utilizzo di lastre di acciaio inox lucidate a specchio su cui applica la riproduzione fotografica, su carta velina, di personaggi virtuali che restano sospesi in un limbo finché l'osservatore, portando con sé la spazialità reale che gli appartiene e che domina nei suoi percorsi casuali, non si trasforma nella rappresentazione di se stesso, in un'immagine evidentemente bidimensionale che rende completa, anche se solo temporaneamente, una messa in scena iniziata dall'artista, il cui atto finale è funzione del tempo presente, senza alcuna pretesa di eternità ma in continua trasformazione e adattamento in funzione dell'atto fruitivo.

Egli abbandona le consuete dimensioni dei dipinti e, per i suoi *quadri spec-*

8.6 - 8.8 - M. Pistoletto, *Quadri specchianti* (1966).

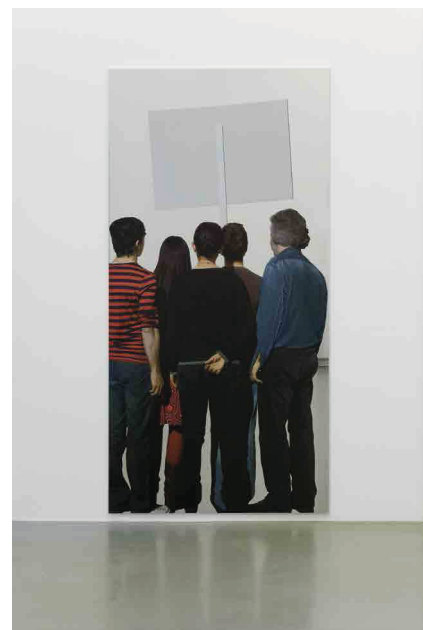


*chianti* (figg. 8.6 - 8.11), preferisce utilizzare grandi superfici piane che partano da terra per meglio accogliere la tridimensionalità circostante, come una porta virtuale che si apre per un nuovo mondo. Il risultato fittizio è ottenuto sommando reale e irreale in un'unica immagine, in cui l'osservatore diventa soggetto attivo e oggetto di fruizione allo stesso modo delle riproduzioni fotografiche. Gli specchi, quindi, consentono di mettere in atto un dibattito tra staticità degli elementi già presenti nell'opera e dinamismo dell'immagine riflessa, in virtù dei movimenti dello sguardo che, istante per istante, immobilizza in un rettangolo, inteso come limite o cornice, una nuova dimensione sensoriale che appare senza essere concretamente. Un raddoppiamento della realtà: da una parte quella esistente, concreta, tridimensionale che non viene in alcun modo alterata, che resta alle spalle dell'osservatore ma disponibile per una diretta fruizione, da un'altra quella fittizia che sembra esistere al di là del quadro, in una spazialità che trova la sua manifestazione solo in un'immagine, in un'allusione a qualcosa che appartiene esclusivamente allo sguardo e, attraverso di esso, per mezzo della decodificazione attuata dallo specchio, alla mente che, consapevolmente, illude l'osservatore della persistenza di un'immagine che è solo fittizia e temporanea.

Queste opere ci permettono di mettere in chiaro come tempo e spazio non restano indifferenti al processo fruitivo e non appartengono esclusivamente all'atto creativo ma, istante per istante, intervengono modificando lo stato dell'arte. La tela, quindi, non è più ambiente neutro, statico, che dopo essersi offerto come strumento per l'artista rimane immobile come un rigido custode dell'opera altrui ma, con la sua capacità di riflessione, è essa stessa parte attiva che, più che subire, determina quella che sarà la percezione finale.

Reale e virtuale diventano un'unica cosa, nella trascrizione in una medesima immagine coincidono richiamandosi vicendevolmente, generando qualcosa che, seppur costituito dalle caratteristiche di entrambe, le rende

8.9 - 8.11 - M. Pistoletto, *Quadri specchianti* (1966).





8.12 - M. Pistoletto, *Divisione e moltiplicazione dello specchio* (1978).

proprie allontanandole dalle dimensioni di provenienza. Questa particolare reazione a catena che si innesca a partire dall'incontro dei raggi visivi con una superficie riflettente è ulteriormente sperimentata da Pistoletto nel 1978 in *Divisione e moltiplicazione dello specchio* (fig. 8.12): una superficie divisa in due parti che, ruotate intorno all'asse di separazione, generano un continuo gioco di riflessioni reciproche moltiplicando l'oggetto di partenza e la spazialità che esso è capace di inquadrare. Una serie di opere che dimostra la capacità infinita dello specchio di riflettere qualsiasi cosa, in qualsiasi direzione ma in funzione di quell'unico punto di vista che in un determinato istante l'osservatore possa avere.

In un'intervista del 2001 con Ierma Segà, Pistoletto mette in evidenza la capacità dello specchio non solo di racchiudere in se stesso lo spazio, come in una rappresentazione prospettica, ma anche il tempo, in uno sguardo che racchiude nell'istante presente il passato, quello che si è visto prima di porsi dinanzi ad esso con una visione verso il futuro.

«E' apparso lo spazio e sono apparse le persone, è apparso il tempo reale in uno spazio virtuale, è apparso il rapporto tra ciò che non cambia e ciò che cambia sempre, il rapporto tra individuo e società, uno e tutti.

Nello specchio ciò che vediamo davanti a noi sta anche alle nostre spalle, per cui la prospettiva rinascimentale si ribalta in una doppia prospettiva che non guarda più solo in avanti, verso la modernità, verso il futuro, verso il progresso ma porta il progresso a confronto con ciò che abbiamo dietro di noi, il tempo, il passato; la responsabilità che sta alle nostre spalle diventa la protagonista per uno sguardo nel futuro»<sup>4</sup>.

Dopo aver brevemente descritto il modo di utilizzare le superfici specchianti da parte di Michelangelo Pistoletto è opportuno tornare alla citazione dalle quale siamo partiti al fine di poter puntualizzare in merito all'apparente contraddizione che potrebbe generarsi da questa sua definizione ed il modo di utilizzo di specchi al fine di rendere coerenti le installazioni anamorfiche e dall'importanza che si attribuisce alla presenza dell'occhio umano.

Se per Pistoletto lo specchio, in se stesso, esplica il suo potere di riflessione indipendentemente da chi guarda, aprendo uno spazio virtuale e consentendo ad ogni tipo di sollecitazione e forma esterna di entrare e dialogare con la tridimensionalità fittizia, nelle anamorfosi catottriche, nonostante non si perda il suo potere suggestivo e la sua capacità di rendere visibile tutto ciò che ad esso si contrappone, solo per un determinato punto di vista lo specchio garantisce la corretta visione, quella in cui i frammenti e la confusione delle immagini assumono una coerenza e un significato

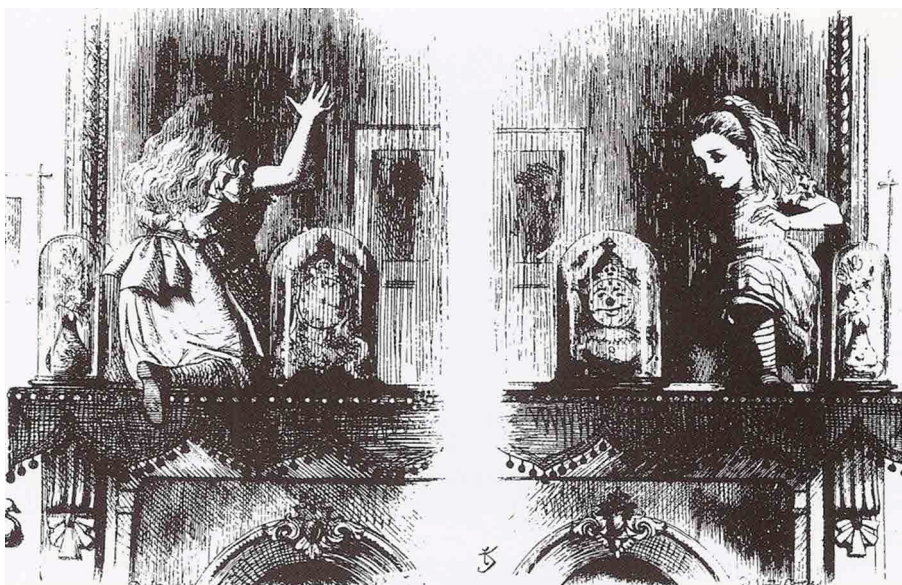
univoco. Non è l'osservatore che deve entrare nel quadro ma una realtà precostituita secondo le regole geometriche, a cui abbiamo già fatto cenno, che deve essere osservata in maniera statica ed istantanea affinché si renda manifesta una tridimensionalità altrimenti incomprensibile; un dialogo, quindi, tra osservatore e spazio reale che viene tradotto e reso esplicito proprio dalle superfici specchianti che diventano strumenti di interpretazioni di oggetti che esistono al di là di essi ma allo stesso tempo proprio da essi condizionati. Si apre così una spazialità virtuale non totalmente libera, che per un determinato istante (e posizione) è vincolata alla restituzione di forme dalle quali non si può prescindere proprio perché esse stesse costituiscono la finalità della stessa installazione.

Nonostante, quindi, così come nei quadri specchianti di Pistoletto, sia sempre possibile dialogare in maniera autonoma con lo specchio, nelle anamorfosi catottriche non è il soggetto a diventare oggetto dell'osservazione ma sono quei segni architettonicamente concepiti contestualmente allo stesso specchio che inducono alla ricerca della coerenza formale. Non si parla solo di superfici piane e riflettenti che di per se stesse costituiscono l'opera d'arte e si adattano ad ogni spazialità che incontrano, consentendo a chiunque di entrare nella composizione; si ha bisogno, invece, anche di qualcosa che sta al di là dello specchio stesso, di qualcosa trascritto in modo da poter dialogare con esso proprio in funzione di quello sguardo del fruitore, con la necessità della presenza dell'occhio dell'essere umano. Il fascino suggestivo e dal forte potere attraente nei riguardi di chi si relazioni visivamente con gli specchi nonché il loro carattere illusorio tale da generare una nuova realtà fittizia ma apparentemente reale era già stato indagato anche in ambito letterario. Una brillante descrizione nonché una affascinante disquisizione tra le due realtà che si contrappongono di fronte allo specchio, quella fruibile direttamente e quella che si manifesta nell'immagine bidimensionale, è fatta da Alice nel suo dialogo con la gatta Kitty in merito alla Casa dello Specchio, nell'opera di Lewis Carroll *Alice attraverso lo specchio*.

«Ora, Kitty, se te ne stai buona un attimo senza parlare sempre, ti dico quali sono le mie idee sulla Casa dello Specchio. Prima di tutto, c'è la stanza che vedi attraverso lo specchio - che è perfettamente identica al nostro salotto, solo che le cose vanno nell'altra direzione. Io riesco a vederla tutta quanta quando salgo in piedi su una sedia - tutta, meno il pezzettino che c'è dietro il camino. Oh! Muoio dalla voglia di vedere quel pezzettino! Come mi piacerebbe sapere se accendono il fuoco d'inverno: non si può saperlo con certezza, capisci, a meno che il nostro fuoco non faccia fumo,



8.13 - Il mondo reale e il mondo virtuale: Alice attraverso lo specchio.



e allora si vede il fumo anche di là - ma potrebbero anche farlo solo per finta, per far sembrare che hanno il fuoco acceso anche loro. Poi, guarda, i libri assomigliano ai nostri, solo che sono scritti alla rovescia. Questo lo so bene, perché ho messo un nostro libro davanti allo specchio, e ne hanno messo uno dei loro, dall'altra parte.

[...] Adesso passiamo al corridoio. Puoi vedere uno scorcio del corridoio della Casa dello Specchio, se spalanchi bene la porta del nostro salotto: ed è proprio tutto uguale al nostro corridoio fin dove lo si riesce a vedere, solo che dove non si vede, al di là, potrebbe essere del tutto diverso. Oh, Kitty, come sarebbe bello se potessimo passare attraverso lo specchio ed entrare nella Casa dello Specchio!»<sup>5</sup>.

Dall'altra parte dello specchio, quindi, si apre una nuova realtà e, facendo finta che essa sia vera, Alice può passare attraverso di esso e scoprire se è realmente identica alla stanza in cui usualmente vive e come sia *quel pezzettino* che normalmente è celato al suo sguardo.

Un particolare dialogo tra dimensioni contrapposte in cui quello accade al di qua condiziona quello che si vede al di là della superficie piana ma non come se si potesse vedere due volte la stessa cosa, ma due cose diverse in un rapporto simbiotico senza che però ognuna delle due rinunci alla propria identità. E così Alice prima trascorre il suo tempo sulla sua poltrona, con il suo gattino, e poi va al di là, attraverso la *luminosa nebbia d'argento* per incontrare i personaggi della sua fantasia in un mondo tutto nuovo.

Destra e sinistra si invertono ma alto e basso restano immutati generando, quindi, uno spazio apparentemente credibile se non fosse per la necessità

di dover mettere i libri di fronte ad uno specchio per poter leggere correttamente, un spazio al contrario ma comunque vivibile.

Ovviamente riprodurre l'esperienza di Alice così come è stata per lei è impossibile se non con un maggiore sforzo di immaginazione che, unito alle potenzialità illusorie delle installazioni artistiche, rende possibile allo sguardo di percorrere quegli spazi virtuali per sentirsi al di là di una tela riflettente che abbandona il suo classico valore di limite per l'opera e diventa, al contrario, strumento di genesi spaziale, in uno sdoppiamento della realtà, in un esplicito dialogo tra dimensione concreta e dimensione onirica.

Non si tratta del duplicato di qualcosa che sarebbe ugualmente visibile, non un'immagine come quella fotografica. Quest'ultima, infatti, nonostante si tratti in ogni modo di un'interpretazione dell'autore, riproduce fedelmente ciò che si trova di fronte all'obiettivo sostituendosi in questo modo all'oggetto stesso e rendendo, poi, inutile la contemporanea convivenza del reale e della sua rappresentazione (ovviamente in una fruizione del tutto limitata e differente). Nel caso degli specchi, invece, seppur la ricomposizione dell'immagine segua, allo stesso modo della scatto fotografico, le regole della prospettiva lineare conica (nel caso di specchi piani, come abbiamo visto<sup>6</sup>) questo tipo di rappresentazione non può essere svincolato dal mondo esterno in una necessaria coesistenza.

## 8.5 La parola tra significato e significante

«Noi chiamiamo “segno” la combinazione del concetto e dell'immagine acustica: ma nell'uso corrente questo termine designa generalmente solo l'immagine acustica, per es. una parola (*arbor*, ecc.). Si dimentica che se *arbor* è chiamato “segno”, questo avviene perché esso porta il concetto “albero”, in modo che l'idea della parte sensoriale implica quella del totale. L'ambiguità sparirebbe se si designassero le tre nozioni qui in questione con dei nomi che si richiamano l'un l'altro pur opponendosi. Noi proponiamo di conservare la parola “segno” per designare il totale, e di rimpiazzare “concetto” e “immagine acustica” rispettivamente con significato e significante: questi ultimi termini hanno il vantaggio di rendere evidente l'opposizione che li separa sia tra di loro, sia dal totale di cui fanno parte. Quanto a “segno”, se continuiamo ad usarlo, è per il fatto che non sappiamo come rimpiazzarlo, poiché la lingua usuale non ce ne suggerisce nessun altro»<sup>7</sup>.

Così Ferdinand de Saussure (Ginevra 1857 - Vufflens-le-Château 1913) definisce il concetto di “segno” ponendo, con la sua opera postuma *Cours de linguistique générale* (Corso di linguistica generale, 1916), le basi della linguistica moderna ed in particolare di quell’indirizzo definito *strutturalista*. Il suo modello teorico si basa sul dualismo tra *significato* e *significante* considerandoli le due facce del medesimo foglio. Da una parte, quindi, ciò che il segno esprime, il concetto, dall’altra lo strumento utilizzato per esprimerlo, l’insieme degli elementi fonetici e grafici fisicamente percepibili, l’immagine acustica.

In questo modo la parola acquisisce una duplice valenza racchiudendo in sé due sfere distinte ma allo stesso tempo inseparabili l’una dall’altra nonostante, secondo Saussure, il loro legame sia del tutto arbitrario. Infatti per esprimere un medesimo concetto (quindi possedendo un medesimo significato) le differenti lingue possono utilizzare diversi segni grafico-fonetici (cioè diversi significanti). A risolvere il problema di fondo è la concezione del Nostro secondo cui tale legame non sia soggettivo ma piuttosto non necessariamente vincolato dal significato stesso che le parole vogliono esprimere.

Ciò che principalmente ci interessa, allontanandoci dalle questioni più strettamente legate agli aspetti della linguistica in sé, è proprio questo rapporto di continuo rimando tra realtà differenti che un segno grafico riesce a produrre e, in maniera ancor più forte, quello generato dalle parole nel momento in cui il lettore, padrone di un determinato codice linguistico, riesce, in maniera univoca, ad interpretare.

Da una parte esse possono essere considerate come un insieme di segni grafici, di elementi fisici, concreti, con le loro caratteristiche di forma, colore, rapporti dimensionali tra le parti che le rendono riconoscibili e che, ancor prima di ciò, consentono ad esse di manifestarsi, di esistere, di avere una valenza estetica, di assumere un valore che derivi esclusivamente da ciò che appare, da ciò che è possibile vedere.

Allo stesso tempo, però, tutto ciò rimanda ad un’altra realtà la cui esistenza è del tutto indipendente da ogni segno grafico che “parli” di essa, a quell’insieme di oggetti concreti, di concetti o situazioni che vengono descritti proprio dalle parole ma che, nonostante ciò, appartengono all’uomo e alla sua interazione conoscitiva con il mondo. Si passa, quindi, da una sfera tangibile, esistente innanzi agli occhi di chi guarda, ad una evocativa, ad una dimensione esterna comprensibile solo da chi conosce le regole concettuali o, per meglio dire, il codice linguistico sotteso dalle parole stesse rendendo possibile il passaggio da significante a significato.

Se per Ferdinand de Saussure, come abbiamo detto, le due facce della medesima medaglia sono inscindibili tra loro dal punto di vista linguistico, da un punto di vista che potremmo definire artistico esiste anche la loro indipendenza o, per meglio dire, non si può trascurare il valore figurale delle parole intese come insieme di lettere, ognuna delle quali possiede il proprio aspetto grafico, la propria esteriorità evidentemente manifesta. Questo ovviamente non è la negazione del valore del significato anzi il passo successivo è proprio quello in cui la parola potrebbe essere considerata una particolare applicazione della rappresentazione, in cui un insieme di segni rimanda ad un insieme di concetti in seguito alla loro interpretazione più o meno soggettiva da parte del fruitore.

Così come un dipinto potrebbe essere considerato un insieme di pennellate di cui si apprezzi la valenza cromatica senza vedere l'apparato simbolico-concettuale che l'artista ha voluto esprimere proprio con quei segni grafici allo stesso tempo, per chi riesce a stabilire un rapporto di empatia intellettuale, si può andare oltre le forme e riuscire a vedere quello che era stato generato proprio nella mente dell'autore.

Allo stesso modo un testo può essere inteso sia come un semplice insieme di parole le cui caratteristiche grafiche vengono apprezzate unicamente per i rapporti dimensionali o per le proporzioni tra le parti oppure, e questo avviene solo per chi conosce quella particolare espressione linguistica, comprendendone il significato, si va oltre l'aspetto estetico e, quasi dimenticandolo, si accede ad un mondo superiore di cui le parole ne sono solo la descrizione o, se vogliamo, una particolare rappresentazione.

Questo ci induce a ritenere corretto l'utilizzo in un'opera d'arte di parole come strumenti idonei a manifestare concetti allo stesso modo di altri segni, colori o pennellate, proprio perché il linguaggio può essere inteso come immagine del mondo seguendo il pensiero di Ludwig Wittgenstein<sup>8</sup> (Vienna 1889 - Cambridge 1951) secondo il quale il linguaggio non è solo quello che utilizziamo per parlare ma anche la pittura, la matematica, la logica o la musica, ovvero ogni forma di espressione in possesso dell'uomo. Secondo il filosofo austriaco ogni proposizione linguistica è un modello, una riproduzione della realtà che consente di manifestare gli eventi del mondo poiché esiste una analogia di forma, di struttura logica tra linguaggio e avvenimento descritto.

Se in una prima parte del suo pensiero l'attenzione era posta solo alle proposizioni significanti, cioè quelle riconducibili attraverso i processi della logica a proposizioni semplici e per le quali sia possibile attribuire un valore di verità o falsità in base alla coincidenza o contraddizione con la

realtà, nella fase successiva del suo pensiero egli amplia i suoi interessi e passa all'*analisi del linguaggio comune* al fine di comprenderne i meccanismi e il suo utilizzo concreto in connessione agli usi effettivi.

Per spiegare questo egli parla di *giochi linguistici*: così come nei giochi, nel linguaggio utilizzato quotidianamente esiste un insieme di regole che si apprendono nella pratica: utilizzare le parole secondo una determinata regola porta ad una determinata risposta nel comportamento all'interno di una specifica comunità linguistica mettendo così in relazione l'uso delle parole a ciò che esse esprimono in funzione del modo in cui esse vengono usate. Così linguaggio e immagine diventano sinonimi avendo entrambi la medesima finalità, ovvero l'obiettivo di rappresentare il mondo, generando una nuova realtà percepibile direttamente dall'osservatore dal forte valore simbolico in virtù del rimando che si genera con l'esterno.

Ovviamente da un punto di vista teorico tutto appare sufficientemente semplice o, addirittura, scontato ma a complicare i rapporti tra realtà, immagine e testo è il modo in cui i diversi sistemi di rappresentazione vengono utilizzati dagli stessi artisti che, soprattutto nell'epoca contemporanea, hanno posto la loro attenzione su mezzi di raffigurazione sempre più complessi lasciandosi influenzare anzi inserendo nelle loro opere differenti forme espressive.

A segnare quasi un punto di svolta, inducendo il mondo dell'arte a riflettere sul particolare rapporto che si genera tra immagine e realtà attraverso la mediazione della descrizione testuale, è l'opera dell'artista surrealista René Magritte (Lessines 1898 - Bruxelles 1967) *Ceci n'est pas une pipe* (1926) in cui alla raffigurazione realistica di un oggetto di uso comune e quindi facilmente riconoscibile (una pipa) egli associa una didascalia, "questa non è una pipa", che apre un interrogativo sull'opera stessa e su ciò che l'osservatore sta guardando (fig. 8.14). Parlare di didascalia è forse riduttivo poiché potrebbe sminuire il valore ad essa attribuita dallo stesso Magritte: non si tratta di qualcosa che è al di fuori del dipinto né una descrizione aggiuntiva di cui si possa fare a meno, essa è parte integrale dell'opera, interagisce con il resto dei segni grafici utilizzati, anzi essa stessa fa parte dei segni grafici utilizzati così come i colori o le forme che costituiscono l'oggetto. Il dialogo tra testo e immagine deve, nella volontà dell'artista, indurre a riflettere sul rapporto esistente tra realtà e rappresentazione: quella che noi definiamo una pipa non lo è in se stessa, trattandosi solo di una sua raffigurazione e non dell'oggetto d'uso. La finalità opera d'arte, quindi, non è la riproduzione fedele del mondo esterno anzi, in quanto rappresentazione essa è l'affermazione della negazione della stessa realtà.



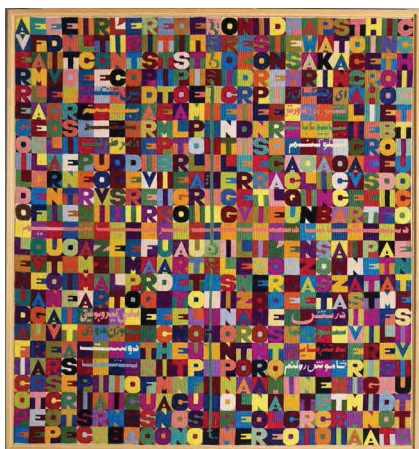
Nonostante questo dibattito risulti di assoluto interesse, non è finalità di questa ricerca soffermarci sull'aspetto secondo il quale l'immagine di un oggetto non è l'oggetto stesso<sup>9</sup> ma piuttosto evidenziare come la parola mette in evidenza, nelle opera d'arte, la sua duplice valenza di significante e significano. In quanto composta da segni grafici essa appartiene al mondo della raffigurazione pittorica e si inserisce nel contesto compositivo contribuendo, con le proprie forme, all'immagine finale dell'opera e acquisisce una sua dignità espressiva. Anche chi non sappia leggere, o più semplicemente non conosca la lingua francese, potrà ugualmente apprezzare l'armonia espressiva, la composizione, i rapporti proporzionali e cromatici che Magritte concretizza. Allo stesso tempo, però, in quanto portatrice di un significato, la parole consentono di fare un passo avanti, inducono a riflettere e rendono possibile esprimere un pensiero che appartiene alla mente dell'autore e che altrimenti non sarebbe stato possibile comunicare al fruitore.

Si deve sottolineare, però, che l'affermazione apparente contraddittoria, quella che sembra una provocazione indirizzata ad un modo classico di fare arte, non è al di fuori del quadro nonostante l'artista avrebbe potuto sollevare il medesimo dibattito culturale anche descrivendo oralmente il suo lavoro o utilizzando tali parole solo nel titolo (senza alcuna graficizzazione) ma il Nostro vuole fare di più, consacrando al mondo dell'arte il significante della parola.

E così pittura e scrittura sono entrambi linguaggi convenzionali, strumenti nelle mani e nella mente degli artisti per concretizzare il proprio pensiero e per dialogare con i fruitori delle proprie creazioni.



8.14 - R. Magritte, *Ceci n'est pas une pipe* (1926).

8.15 - B. Vautier, *L'arte è una parola* (2007).8.16 - A. Boetti, *Afghanistan* (1988-89).

Assistiamo, quindi, ad uno spostamento dall'importanza della forma con il suo carattere raffigurativo ancor più che evocativo verso la predominanza del contenuto dell'opera stessa, tendenza che trova la piena realizzazione in quel movimento definito *arte concettuale* che nella seconda metà degli anni Sessanta, partendo dagli Stati Uniti d'America, si diffonde anche in Europa. L'obiettivo non è più l'aspetto estetico, la forma, ciò che si vede, ma il concetto che sta dietro di essa, il pensiero che, generato nella mente dell'artista, si concretizza attraverso segni grafici e mette in moto ulteriori ragionamenti nella mente del fruitore: non basta guardare ma diventa necessario pensare.

Proprio perché è l'idea il fulcro di tale movimento si lascia maggiore spazio alle più svariate forme espressive e tra tutti il testo assume un valore predominante, assumendo la consistenza materica della pittura ma allo stesso tempo aiutando a rendere ancora più immediato il pensiero, portando con sé, nei segni grafici, il significato e con esso quella realtà esterna a cui rimanda. Non importa quello che si vede, il materiale utilizzato, il gusto estetico messo in scena, ma più di ogni altra cosa è l'immagine astratta che deve restare nella mente dell'osservatore, un insieme di ragionamenti che si sviluppano a partire da elementi concreti, da oggetti artistici che comunque non vogliono essere negati, curati nella loro realizzazione, apprezzati per quello che sono concretamente; in altre parole oggetti d'arte che non vogliono essere autoreferenziali, ma vogliono "solo" rimandare ad altro, indurre a riflettere, condizionare la visione mentale ancor più che quella fisica.

Non si può non fare cenno alle composizioni di Alighiero Boetti (Torino 1940 - Roma 1994) che ricama nelle sue scacchiere le combinazioni di lettere colorate (fig. 8.16) e motti o, in maniera ancora più evidente, i lavori realizzati dallo statunitense Joseph Kosuth (Toledo 1945).

Una delle principali opere che mette in chiaro quel ragionamento avviato da Magritte che induce a riflettere sulle relazioni che si instaurano tra oggetto reale, immagine bidimensionale e definizione testuale è *One and Three Chairs* (1965): la messa in scena dell'equivalenza comunicativa fra tre differenti forme espressive di un medesimo concetto, un'opera in cui si pongono sullo stesso livello, senza alcuna contraddizione (come invece aveva messo in evidenza l'artista surrealista belga), la rappresentazione iconica e quella testuale entrambe capaci di affiancarsi all'oggetto reale interfacciandosi e sostituendosi l'una con l'altra (fig. 8.17). Questo, ovviamente, non vuole essere l'affermazione della possibilità di sostituzione ontologica tra le diverse forme né un'equivalenza tra le diverse sostanze ma piuttosto

un'equivalenza tra il potere evocativo delle tre espressioni formali, tra la loro analoga capacità di rimandare la mente umana a riflettere su un determinato aspetto, a vedere al di là della concretezza delle forme.

Anche questo caso, quindi, può essere considerato l'esaltazione della parola, della sua consacrazione come strumento d'arte proprio per la sua capacità di formare immagini allo stesso modo delle immagini stesse, di esprimere dei concetti con forme non mimetiche, autonome, quasi indipendenti dalla realtà nel loro essere significante ma capaci di evocare proprio quella realtà a loro esterna nel loro essere significato.

Se in quest'opera del 1965 Kosuth comunque non rinuncia a rendere visibile l'oggetto in sé, mettendo al centro della composizione una sedia vera e propria, negli anni successivi annulla la presenza di oggetti reali utilizzando esclusivamente testi spesso realizzati con tubi luminosi al neon riportando citazioni di personaggi noti o anche semplici descrizioni di oggetti. Le parole assumono una tridimensionalità, diventano oggetti visibili all'osservatore, di cui sia possibile apprezzarne gli aspetti materici (anche se parlare di materia in relazione ad applicazioni luminose è abbastanza arduo) ma ciò non basta, non è l'unico obiettivo dell'autore: è il significato di tali testi a costituire la vera opera d'arte anche se resta impossibile svincolarlo dal suo significante, che comunque mantiene una sua autonomia.

Egli stesso così descrive questo suo modo di lavorare: «Ho iniziato ad usare il neon a metà degli anni sessanta. Mi piaceva l'idea di utilizzare un



8.17 - J. Kosuth, *One and Three Chairs* (1965).

materiale usato per la segnaletica, che in un certo senso lo altera per l'arte. Al tempo stesso volevo preservare una sottile relazione con l'idea di pubblicità della cultura di massa. Qualcuno ha detto che l'arte concettuale era la via di mezzo tra pop art e minimal art; io trovo questa tesi alquanto divertente. Quando lavoro con il neon uso caratteri che non si trovano nella pubblicità, così la gente ha soltanto una traccia dell'elemento pubblicitario, ma non lo percepisce come la pubblicità per una birra, per esempio.

A metà degli anni sessanta il neon aveva per me innumerevoli potenziali perché stavo creando tautologie ed avevo bisogno di un modo di presentare un testo che potesse avere delle qualità (neon, materiale elettrico, vetro, etc.). Non si tratta in realtà di un materiale artistico. Si possono contare su una mano gli artisti che hanno usato il neon coerentemente negli ultimi trentacinque anni. Non è come la pittura o altri materiali artistici che hanno una convenzionalità, una tradizione. Il neon ha una fragilità che lo rende più simile alla scrittura. Non è permanente. Ha una diversa dimensione della permanenza. Poiché il neon tende ad adattarsi bene ai progetti pubblici, che attirano più attenzione, la gente associa la mia opera ad esso. Ho iniziato ad usarlo a metà degli anni sessanta. Ma rappresenta soltanto uno dei modi in cui lavoro».<sup>10</sup>

Il potere di guardare all'esterno che l'utilizzo di testi consente, viene allo stesso tempo negato da opere come quelle del 1965 *Five words in green neon* (fig. 8.18) oppure *Five words in five colors* (fig. 8.19) in cui le parole luminose al neon descrivono se stesse rendendo esplicita, attraverso il linguaggio, la consistenza fisica dell'opera che porta con sé le suggestioni delle insegne pubblicitarie ma decontestualizzate e collocate in ambiente neutro. Nonostante questo sguardo lanciato su se stesse non si nega il loro valore concettuale enfatizzando principalmente l'attività di pensiero che si genera, il ragionamento che si induce sul fruitore che legge e, necessariamente, associa l'immagine mentale, logica, a quella iconica nonché alla realtà concreta che rende possibile il tutto.

Non solo godimento estetico, in una negazione, seppur non annullatrice, dell'oggetto d'arte in se stesso a vantaggio di un atto di smaterializzazione che la combinazione degli strumenti utilizzati rendono possibile: da una

8.18 - J. Kosuth, *Five words in green neon* (1965).

8.19 - J. Kosuth, *Five words in five colors* (1965).



parte le parole che, seppur caratterizzate dal loro essere segno grafico, non restano impresse per i loro sinuosi movimenti ma per l'immagine che ad esse è associata passando in secondo piano poiché sono immediatamente sostituite da trascrizioni o interpretazioni mentali; da un'altra la luce che nonostante abbia bisogno di tubi di vetro, e cioè di oggetti concreti, aiuta a rendere l'opera quasi evanescente, immateriale.

Arte e filosofia si incontrano in un legame indissolubile, condizionandosi vicendevolmente e trovando nel movimento concettuale un rimando reciproco: parole, ragionamenti diventano segni grafici e rimandano ad altri mondi, a cose che non sia possibile vedere direttamente con gli occhi, una rinuncia radicale dei canoni estetici che per secoli hanno dominato il lavoro delle Accademie; senza però rinunciare a quello che da sempre è l'obiettivo dell'Arte indipendentemente dagli strumenti utilizzati: generare suggestioni, stabilire empatie con l'osservatore, rendere possibile una comunicazione che, attraverso elementi simbolici, descriva avvenimenti, pensieri o ragionamenti più o meno complessi.

Il valore di richiamo ad altre dimensioni generato dalla parola è riassunto nel potere magico che ad esse si associa, non semplicemente evocazione ma addirittura creazione. Potrebbe essere, quindi, un passo avanti rispetto alla rappresentazione, alla visione iconica, ma addirittura una valenza creatrice così come ritengono gli induisti nell'utilizzo dei loro mantra.

## 8.6 Le geometrie della trascrizione: dalla forma al punto, dai punti alla forma

Nei capitoli precedenti, in cui ci siamo occupati delle geometrie delle trascrizioni anamorfiche, abbiamo descritto come, partendo dai principi che scaturiscono dall'applicazione della prospettiva lineare conica, con processo inverso a quello utilizzato fin dal rinascimento per rappresentare suggestive immagini allusive della tridimensionalità, sia possibile intervenire nello spazio reale affinché l'osservatore, collocandosi<sup>11</sup> nel medesimo punto che in geometria definiamo centro di proiezione, veda, correttamente ricomposta, l'immagine di partenza, ovvero quella virtualmente collocata sul quadro.

In maniera ancora più specifica nella realizzazione di *Epifanie della visione\_installazione luminosa* si sono applicate le geometrie<sup>12</sup> relative alla visione attraverso uno specchio piano capace di riflettere la nuvola di punti luminosi opportunamente collocati nello spazio.



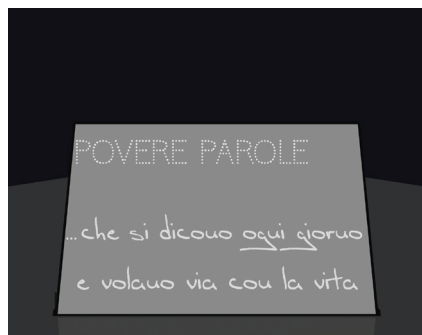
La principale volontà, da un punto di vista compositivo, oltre a mettere in pratica una trascrizione catottrica in modo da offrire all'osservatore la restituzione sullo specchio del testo completo così come artisticamente concepito (fig. 8.21), era sperimentare un modo maggiormente complesso di plasmare l'oggetto tridimensionale: la scomposizione dell'immagine in punti, che nello specifico sono stati realizzati per mezzo di LED luminosi, al fine di annullare nello spazio ogni continuità formale a vantaggio di una estrema frammentazione capace di trasformare linee e curve in una confusa nuvola di punti irriconoscibile se non per mezzo della "traduzione" che solo lo specchio rende possibile.

Il primo passo, quindi, dopo la scelta concettuale del soggetto dell'opera, ovvero la volontà di ottenere sulla superficie specchiante una determinata citazione di Pier Paolo Pasolini, del cui significato ci occuperemo in seguito, abbiamo preso in considerazione il testo nel suo valore di significante, ovvero come insieme di segni grafici da comporre dapprima sul piano virtuale verticale, quel piano della percezione che abbiamo definito quadro, per essere proiettato sulla superficie inclinata dello specchio e poi, in funzione di tale inclinazione e del centro di proiezione (che diventa centro di vista privilegiato) essere trascritto in quella che noi abbiamo chiamato *nuvola di punti luminosi* (figg. 8.23 - 8.25).

Torniamo, ora, a capire meglio come è stata determinata la vera forma, ovvero quella di partenza, al fine di poter ottenere il massimo di grado di libertà compositiva nello spazio.

Tenendo in considerazione i principi di unificazione figurale, di cui abbiamo già fatto cenno nel capitolo secondo<sup>13</sup>, è stato possibile modificare parzialmente la forma delle lettere senza dover necessariamente rappresentarle così come esse sono ma facendo in modo che, comunque, vengano percepite come tali. Tenendo in considerazione, quindi, che la mente tende ad unificare in una unità percettiva gli elementi per *vicinanza*<sup>14</sup> è stato possibile scomporre le linee e le curve delle lettere in punti posti ad una distanza tale che l'osservatore unifichi, nella sua immagine mentale, ognuno di essi al successivo fino a comporre, e quindi riconoscere, ogni lettera (fig. 8.22). Questo riconoscimento era garantito, inoltre, dal principio dell'*esperienza passata*<sup>15</sup> ovvero la capacità di riconoscere le parole in quanto tali, proprio perché, nell'esperienza quotidiana, si è già avuto modo di vedere figure simili. In questo modo, l'occhio umano fornisce al cervello una serie di stimoli visivi costituiti da un insieme di punti che però la mente è capace di riorganizzare secondo regole che già gli appartengono, in maniera del tutto intuitiva e immediata e così l'osservatore non vedrà

8.20 - Schema di studio della visione, dal punto di vista principale, dell'immagine riflessa.



solo dei punti ma sarà capace di leggere il testo che si vuole che egli legga. Grazie a queste premesse di psicologia della percezione, ci si rende conto che non è necessario utilizzare le forme nella loro interezza, rinunciando alla continuità concreta degli elementi che sarebbe necessaria se l'atto percettivo avvenisse solo attraverso gli occhi senza alcuna ulteriore interpretazione mentale ma, ricordando, come abbiamo già fatto, che «la mente è il vero strumento della vista e dell'osservazione, gli occhi agiscono come una sorta di vaso che riceve e trasmette la parte visibile alla coscienza»<sup>16</sup>, in installazioni artistiche di questo genere non basta considerare gli aspetti figurativi ma bisogna principalmente valutare il modo in cui essi si presentano allo sguardo dell'osservatore e alla capacità del pensiero di reinterpretarli. Una serie di segni grafici che, quindi, vengono frammentati in un insieme ordinato di punti secondo precise regole compositive per garantirne l'unificazione figurale. La principale conseguenza è che, nella seguente trascr-



8.21 - *Epifanie della visione\_installazione luminosa*, fotoinserimento di progetto.

8.22 - *Epifanie della visione\_installazione luminosa*, dettaglio della scomposizione del testo.

zione, in quell'atto, cioè, in cui si passa dalla vera forma a quella anamorfica non è più necessario lavorare concettualmente sui segni in se stessi, non bisogna trasformare una lettera in una lettera prospetticamente deformata ma ogni punto assume la sua indipendenza consentendo di lavorare in assoluta libertà, dimenticando le relazioni morfologiche che legano un segno ad un altro ma semplicemente giocando con ogni elemento unitario.

L'unico vincolo, determinato da quelle geometrie a cui già abbiamo fatto cenno, è garantire la posizione di ogni LED sulla retta virtuale ottenuta come linea speculare del raggio visuale che unisce il centro di proiezione con il punto sullo specchio<sup>17</sup>: affinché la restituzione avvenga correttamente basta garantire tale allineamento punto per punto indipendentemente dalla distanza dallo specchio alla quale si decide di collocare ognuno di essi.

A consentire, inoltre, questa libertà espressiva è la volontà progettuale di rinunciare a qualsiasi supporto già esistente per la trascrizione anamorfica: le nuove forme non devono adattarsi a superfici reali come nelle opere di Varini o Rousse, non si tratta di una proiezione lineare e della univoca intersezione con piani concreti, ma volontariamente si è cercato di sperimentare la possibilità di generare un oggetto solo in funzione di vincoli tecnico-realizzativi senza alcun limite spaziale. Non un'anamorfosi piana né la sovrapposizione all'architettura reale ma una *nuvola* tridimensionale, una trascrizione spaziale di qualcosa che comunque dovrà essere percepito come bidimensionale, ma che nella visione diretta non rinuncia alla propria indipendenza, alla manifestazione di se stesso, alla volontà di imporsi, di dominare lo spazio dilatandosi in una maniera apparentemente casuale. Una contrapposizione evidente tra irricognoscibile e forma nota, in una esaltazione della poetica del frammento in cui ogni elemento non solo garantisce la corretta ricomposizione, obbedendo alle scelte artistiche, ma mette in mostra se stesso. Una doppia realtà, quella concreta, percepibile direttamente, visibile da ogni punto di vista in una continua fluidità formale, e quella dello specchio, percepibile da uno specifico punto di osservazione e che sembra restituire altro rispetto a quell'insieme di punti luminosi. Un'esasperazione della contrapposizione tra esse, come se l'una negasse l'altra, come se non fosse possibile vedere un testo da un insieme confuso di punti.

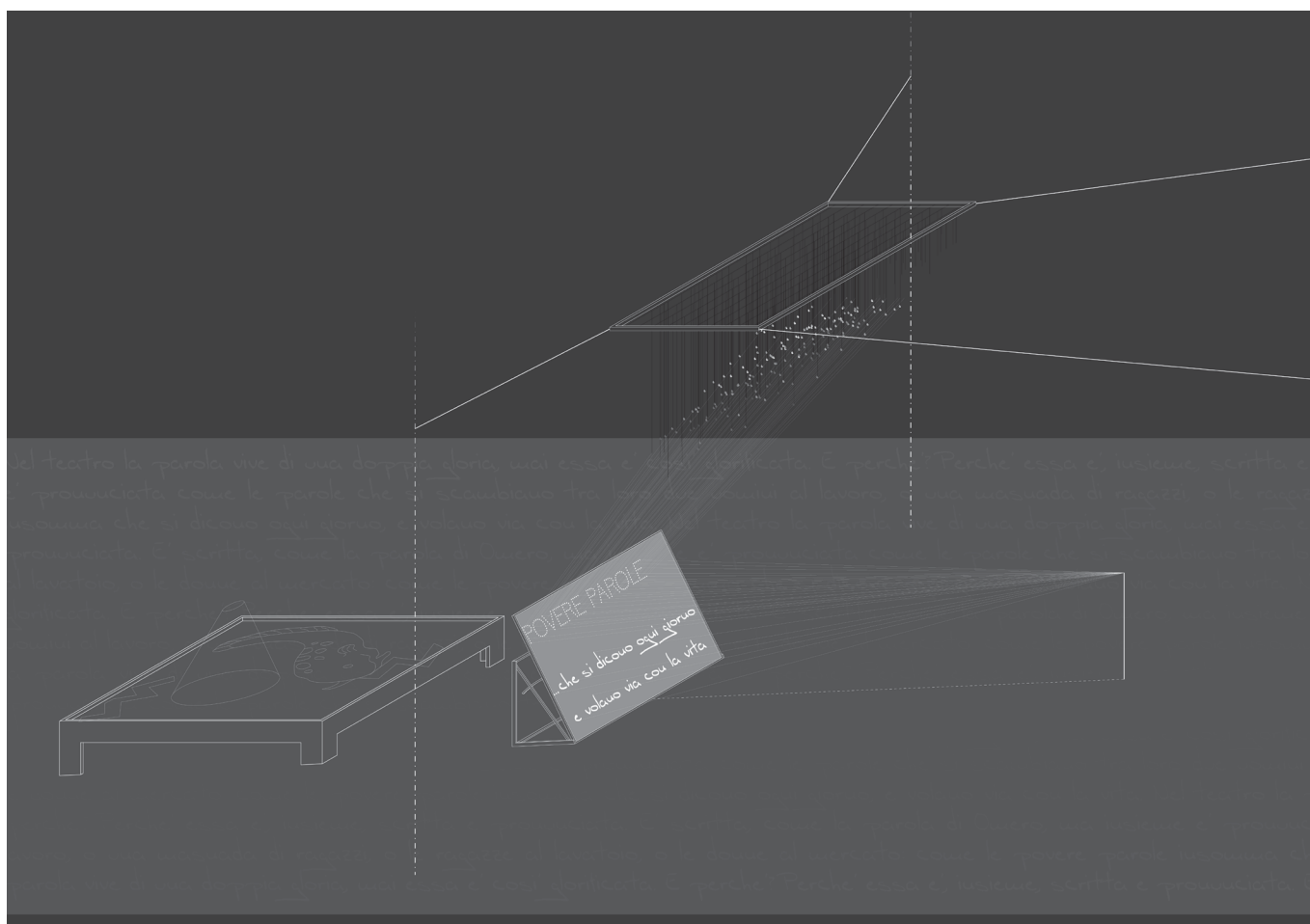
Proprio il ricorso alle opportune regole geometriche e il fatto che la visione dal punto di vista privilegiato altro non è se non il procedimento inverso di tali geometrie garantisce la genesi di una nuova realtà proprio in funzione di quella apparentemente caotica. Così, per un istante, tutto torna al posto

giusto e l'osservatore, quasi ignaro della confusione della nuvola luminosa, rimette ordine tra le parti, legge e comprende il vero significato dell'opera stessa, riesce a dare un senso al disordine inizialmente percepito, diventando creatore di una realtà che, nonostante esista indipendentemente da chi guarda, riesce a rendersi manifesta solo grazie al suo sguardo in una trasformazione dallo spazio reale a quello virtuale, dalla frammentazione dei punti alla totalità della forma e con essa al suo significato.

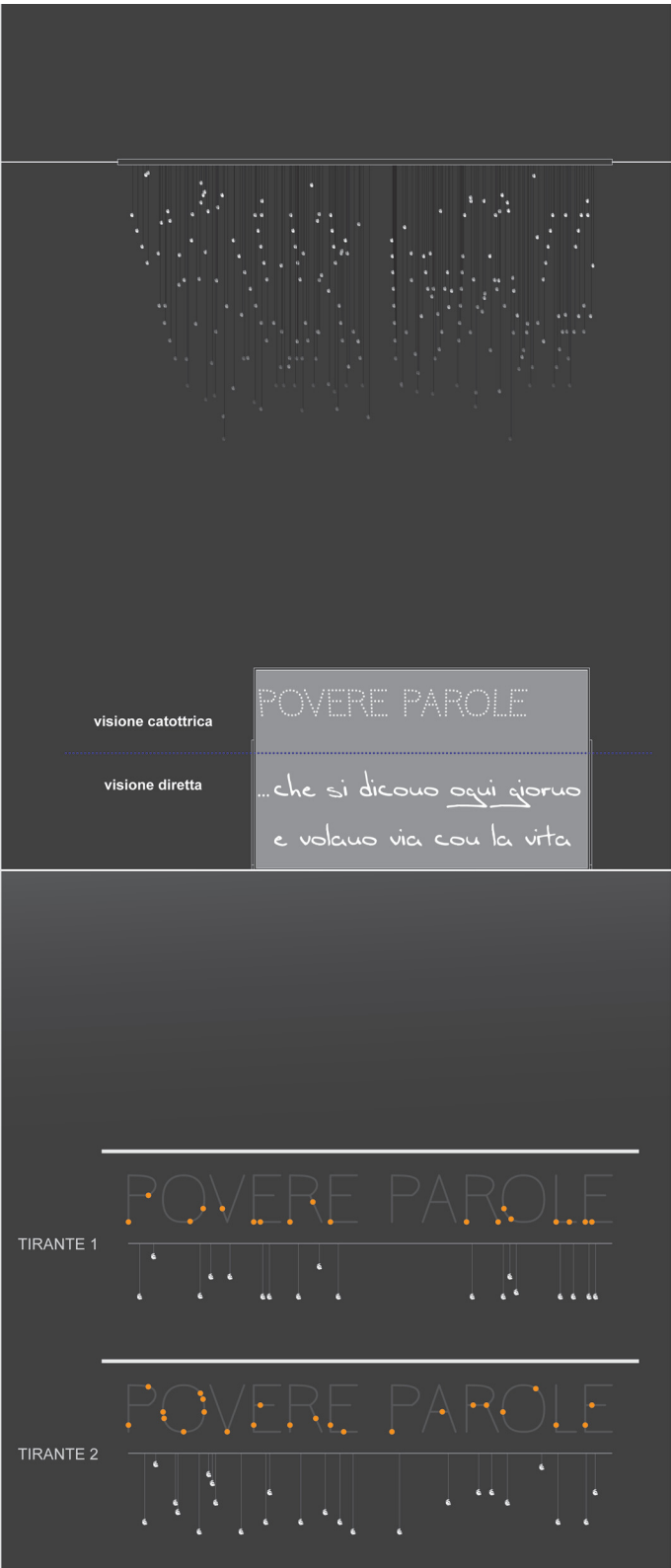
Ovviamente i gradi di libertà a cui si faceva cenno in precedenza, quelli garantiti dalla scomposizione in punti, sono infiniti solo da un punto di vista teorico poiché, nella pratica, è necessario trovare un compromesso reso necessario dai vincoli tecnici della messa in opera. Nello specifico, in virtù della realizzazione, si è ritenuto opportuno razionalizzare la posizione dei LED distribuendoli su dieci piani verticali virtuali posti tra l'osservatore e lo specchio ad uguale distanza l'uno dall'altro in modo da poter realizzare una struttura a binari orizzontali paralleli da cui sospendere i cavi elettrici

8.23 - Schema assonometrico della genesi geometrica della trascrizione anamorfica (cfr. tav. 11, p. 294).

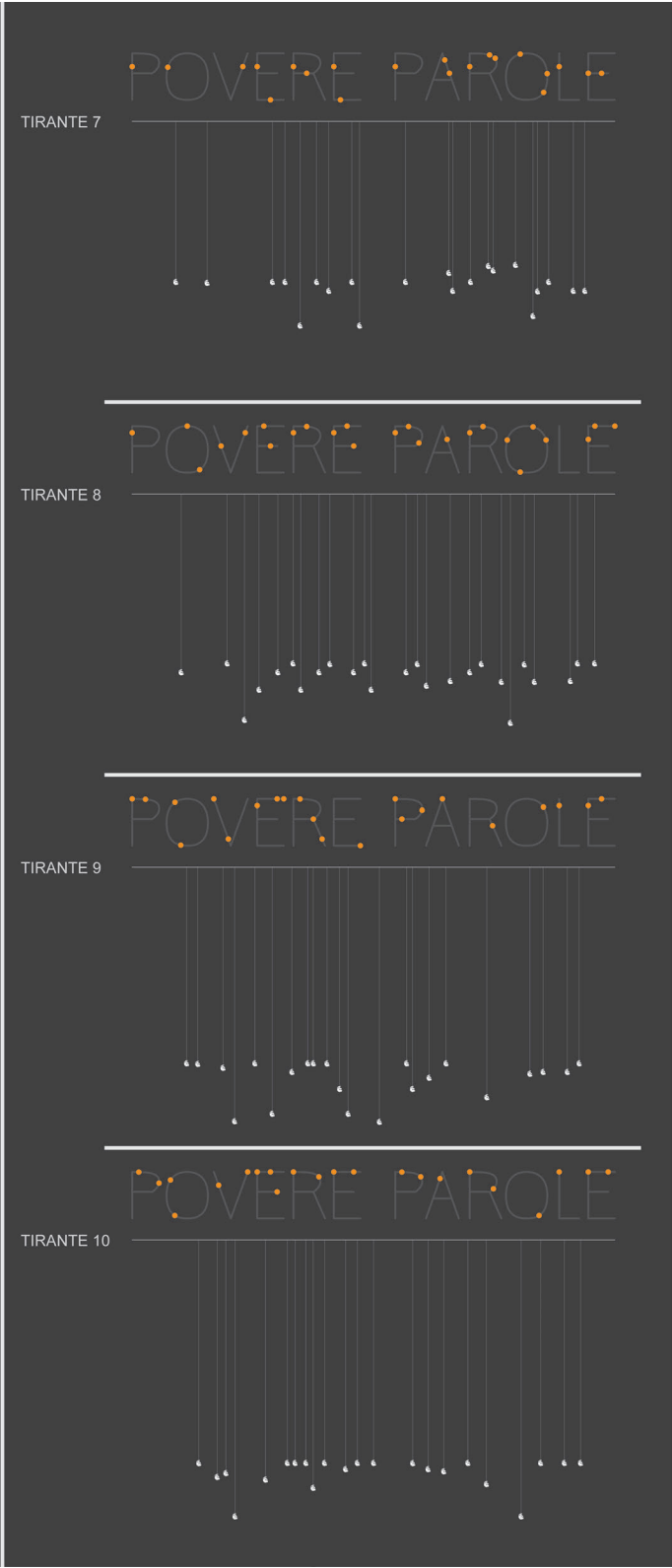
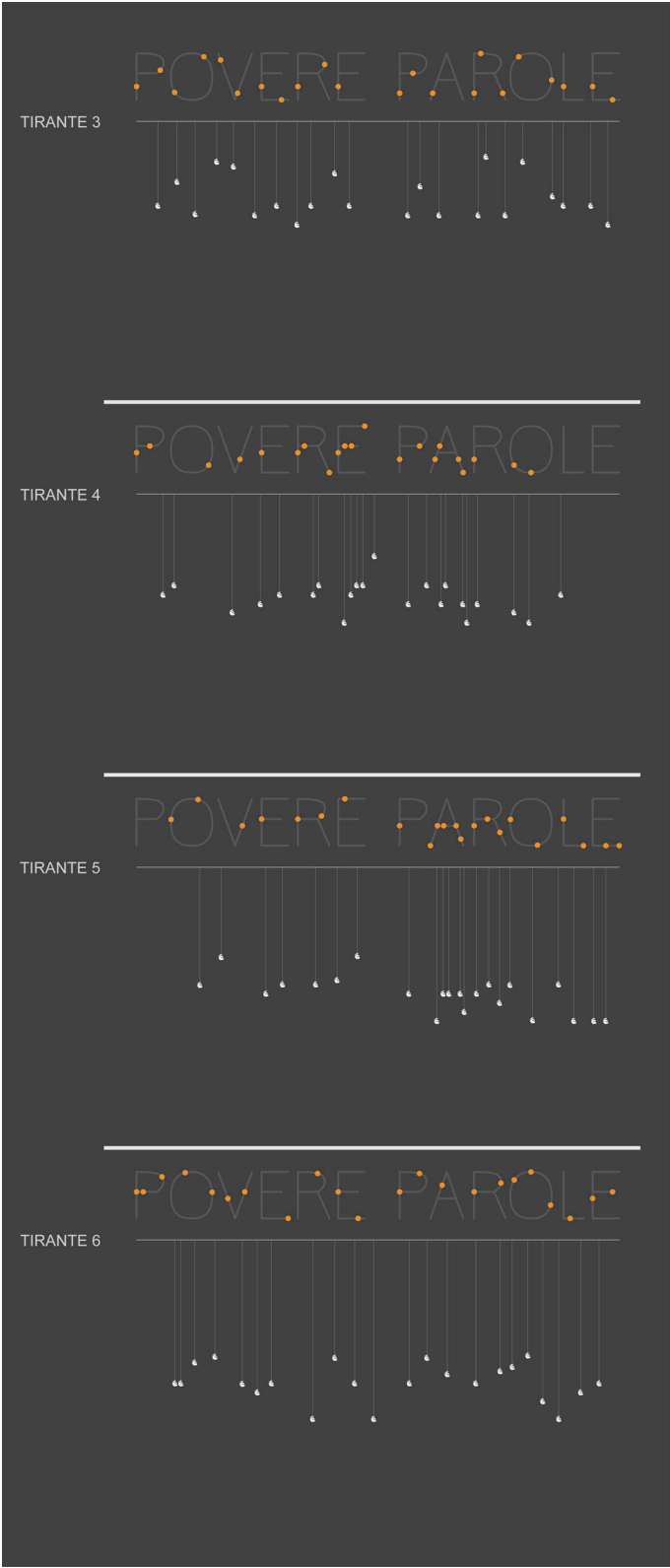
8.24 - 8.25 (pagine seguneti) - La nuvola di punti e la scomposizione del testo.











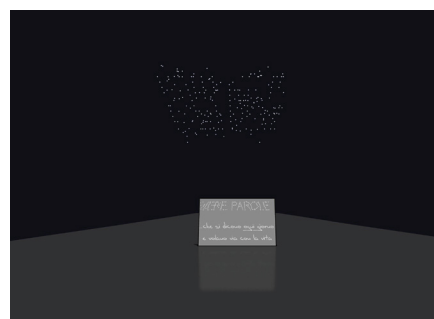
necessari per l'illuminazione. In questo modo si è ricondotta la progettazione grafica ad una serie di operazioni di proiezione e sezione tra rette e piani virtuali al fine di individuare per ognuno dei 220 punti utilizzati la sua corretta posizione nello spazio. Imposta, volontariamente, la condizione di esistenza dei 10 piani fittizi, ogni punto avrebbe potuto essere proiettato su ognuno di essi senza alterare in alcun modo la geometria della ricomposizione finale (fig. 8.23).

La scelta di una configurazione piuttosto che di un'altra, dunque, è stata determinata da due ulteriori fattori: da una parte la necessità di limitare le dimensioni totali dell'installazione tenendo in considerazione principalmente l'altezza massima utilizzabile in funzione della percorribilità; dall'altra la necessità di considerare la presenza dei fili verticali che, seppur di diametro di dimensione minima, avrebbero potuto coprire la luce prodotta dai LED più lontani dallo specchio.

Un giusto dialogo, quindi, tra razionalità scientifica e libertà artistica, una mediazione tra poli apparentemente opposti che in questo caso contribuì, insieme, alla realizzazione di un'opera che altrimenti non sarebbe stato possibile mettere in atto.

L'aver posto questi vincoli non vuole essere una contraddizione con la libertà espressiva di cui si faceva cenno ma semplicemente la concretizzazione di un'opera che dalla mente deve trasferirsi nella materia, così come quando un pittore tra le infinite possibilità sceglie un colore, una particola-

8.26 - 8.31 (sequenza superiore) - Simulazione virtuale della riflessione sullo specchio della nuvola di punti avvicinandosi allo specchio.

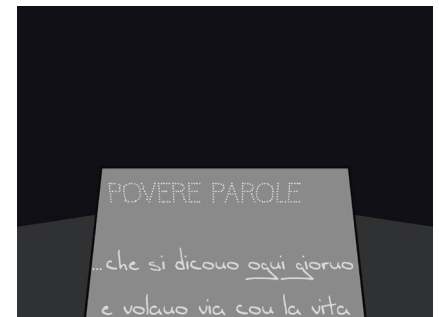


re tonalità piuttosto che un'altra, passando da infinite scelte disponibili ad un'unica soluzione realizzata.

Tornando a parlare in merito alla volontà di lavorare con i singoli punti, si deve sottolineare che l'ente adimensionale esiste solo teoricamente mentre, nella realtà, in ogni caso, bisogna confrontarsi con un'estensione spaziale di quegli elementi che, concettualmente, continuiamo ugualmente a chiamare punti. Praticamente è come se si trattasse di piccole sfere sospese, dai contorni indefiniti perché generate da una sorgente luminosa quindi oggetti non concreti né facilmente misurabili. Il fatto che ognuno di essi abbia delle dimensioni apparenti determina sullo specchio un'immagine che ovviamente non può essere un punto ma una "macchia di luce" la cui dimensione, tra l'altro, è funzione della distanza della sorgente luminosa dallo specchio. Queste "differenze dimensionali" tra un punto e l'altro potrebbe essere uno svantaggio per l'illusione finale perché essa stessa è dimostrazione evidente delle distanze relative e quindi dell'esistenza di uno spazio tridimensionale (al contrario della bidimensionalità che si vuole far percepire sullo specchio) e quindi un'ulteriore informazione per la mente che nella sua interpretazione sfrutta come *indizio pittorico di profondità* svelando quindi il trucco prospettico.

La soluzione a tale inconveniente è pressappoco analoga a quella che si mette in pratica nella deformazione prospettica in cui gli oggetti più lontani devono essere più grandi di quelli più vicini per sembrare, da un de-

8.32 - 8.37 (sequenza inferiore) - Simulazione virtuale della riflessione sullo specchio della nuvola di punti da posizioni laterali.



terminato punto, delle medesime dimensioni<sup>18</sup>: in maniera simile, sarebbe sufficiente modificare l'intensità luminosa in funzione (lineare) della distanza dal centro di proiezione virtuale di ogni sorgente puntiforme in modo da avere bagliori differenti e, di conseguenza, analoghe immagini riflesse.

Nel caso specifico di *Epifanie della visione\_installazione luminosa* non si è ritenuto necessario ricorrere a questo ulteriore intervento, a causa dell'eccessiva difficoltà (oltre che per il notevole aumento di costi) che ne sarebbe scaturita nella fase di messa in opera, considerando che si trattava di un'opera temporanea. D'altra parte le dimensioni relativamente ridotte della nuvola di punti luminosi ha reso trascurabili le differenze tra le distanze relative e quindi le differenze tra le immagini dei differenti bagliori luminosi. Infine è necessario ricordare che si tratta di una performance artistica e non di un rigido esperimento scientifico il cui obiettivo non è stato valutare le capacità ottiche dei fruitori ma piuttosto la loro volontà di relazionarsi ed entrare in un gioco di illusione consapevole il cui risultato finale non è solo dato dall'immagine nelle sue caratteristiche geometriche ma, come più volte osservato, dall'interpretazione che la mente compie in base agli stimoli che riceve. Così, per somiglianza, vengono annullate le piccole differenze formali in un'unificazione figurale guidata dalla soluzione più semplice e ovvia, ovvero la ricostruzione di un qualcosa che già si conosce e che si riesce a comprendere con facilità. E in un istante l'attenzione si sposta verso la sfera del significato dimenticando quasi le piccole incongruenze che il significante potrebbe avere poiché esso, nell'atto percettivo, altro non è che un semplice insieme di indizi e non una realtà immodificabile.

## 8.7 Il progetto per via Scarlatti a Napoli: scelte, tecniche e risultati finali

*Nel teatro la parola vive di una doppia gloria,  
mai essa è così glorificata. E perché?  
Perché essa è, insieme, scritta e pronunciata.  
È scritta, come la parola di Omero,  
ma insieme è pronunciata come le parole  
che si scambiano tra loro due uomini al lavoro,  
o una masnada di ragazzi, o le ragazze al lavatoio,  
o le donne al mercato - come le povere parole insomma  
che si dicono ogni giorno, e volano via con la vita.* - Pier Paolo Pasolini

8.38 - Locandina dell'evento inaugurale dell'installazione a via Scarlatti (Napoli, maggio 2012).



via Scarlatti\_Napoli

# Epifanie della visione

installazione luminosa

a cura di

Alessandra Pagliano, Angelo Triggianese, Rosa Maria Esposito

Dottorato di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione  
dell'Architettura e dell'Ambiente  
Università degli Studi di Napoli "Federico II"

**inaugurazione 24 maggio 2012 ore 20.30**

intervengono:

**Mario Coppeto**

presidente della Municipalità 5 Arenella - Vomero, Napoli

**Antonella Di Nocera**

assessore alla Cultura e al Turismo, comune di Napoli

**Claudio Claudi de Saint Mihiel**

preside della Facoltà di Architettura, Università degli Studi di Napoli  
"Federico II"

**Claudio Grimellini**

direttore del Dipartimento di Configurazione ed Attuazione  
dell'Architettura (DICATA), Università degli Studi di Napoli "Federico II"

**Gerardo Maria Cennamo**

vicepresidente dell'Ordine degli Architetti PPC di Napoli e Provincia

**Mario Losasso**

coordinatore del Dottorato di Ricerca in Tecnologia dell'Architettura e  
Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente

**Riccardo Florio**

coordinatore del Dottorato di Ricerca in Rilievo e Rappresentazione  
dell'Architettura e dell'Ambiente

**Alessandra Pagliano**

Università degli Studi di Napoli "Federico II"

l'installazione sarà visitabile fino al 3 giugno 2012

POVERE PAROLE  
CHE SI DICONO OGNI GIORNO  
E VOLANO VIA CON LA VITA



Questa la suggestione iniziale per *Epifanie della visione\_installazione luminosa*: una citazione tratta dall'opera in versi *Affabulazione* di Pier Paolo Pasolini (Bologna 1922 - Ostia 1975). Scritta nel 1966, ma messa in scena nel 1977, a due anni dalla morte dell'intellettuale bolognese (regista e protagonista Vittorio Gassman) narra della tragedia esistenziale di un padre che, in seguito ad un sogno, interrompe la tranquillità della sua vita borghese e intraprende un'angosciosa ricerca della propria identità in un contrasto esasperato e un'ossessiva attrazione nei riguardi del figlio in cui vorrebbe rivedere se stesso, in un impossibile recupero dell'ormai perduta adolescenza.

Senza ulteriormente soffermarci sulla volontà dell'autore di evidenziare quel contrasto generazionale che caratterizzava gli anni in cui è stato scritto il testo, si è preferito porre maggiore attenzione su un particolare personaggio, l'Ombra di Sofocle a cui è affidato, tra gli altri, il compito di sottolineare attraverso le parole con cui abbiamo iniziato questo paragrafo le caratteristiche che il nuovo modo di fare teatro possedeva: un *teatro della parola* che trova il massimo della solennità in luoghi deputati grazie alla presenza degli stessi attori ma, ancor prima, esso è la glorificazione della parola stessa. Questa mette in evidenza la sua doppia identità: da una parte la dignità che gli deriva dai grandi compositori, che la hanno resa immortale, le hanno dato una concretezza fisica, hanno esaltato la sua capacità di essere scritta, immobile nel tempo e nello spazio, in cui il significante manifesta se stesso in quelle convenzioni grafiche, in quell'insieme di segni capaci di raccontare storie, avvenimenti, grandi gesta eroiche; d'altra parte, però la parola è anche quella che resta fugace, che si genera quotidianamente per strada, nel rapporto diretto tra le persone, tra le donne che svolgono le proprie faccende o tra gli uomini che lavorano o, semplicemente, tra i ragazzi che giocano; testimonianza effimera di una relazione che scompare nello stesso istante in cui viene pronunciata, vittima inconsapevole del fluire del tempo che con esso svanisce, diventa passato, lasciando solo l'eco, il suono di se stessa che si dissolve al vento così come la vita che nel trascorrere del tempo continua la corsa verso il futuro.

Proprio questo stridente contrasto tra eterno ed effimero, tra la staticità della parola scritta e il dinamismo di quella pronunciata è la principale suggestione artistica dell'installazione luminosa di via Scarlatti a Napoli.

Un'isola pedonale, un salotto urbano in cui quotidianamente le persone passano frettolosamente o sostano in compagnia, il *teatro del reale* in cui nessun copione determina le azioni ma il più ricco e suggestivo scenario di personaggi inconsapevoli, di gesti, azioni e ovviamente dialoghi. Parole

che si pronunciano in ogni istante, in maniera quasi inconsapevole ma autentica, senza lasciare alcuna traccia di se stesse se non nel ricordo dei soli interlocutori che le portano con sé, testimonianza della propria vita e della loro relazione con gli altri. Un insieme di suoni, la voce della città in continua trasformazione, del quotidiano divenire, il racconto delle azioni concrete nel passaggio dalla pesantezza della materia del mondo reale alla leggerezza dell'effimero che svanisce.

*Epifanie della visione\_installazione luminosa* vuole mettere in scena proprio questo ambiguo rapporto tra le due dimensioni della parola, generando un'interruzione della monotonia del quotidiano, un invito a fermarsi e riflettere sul suo significato, un gioco partecipato, un enigma da risolvere in cui l'apparente soluzione altro non è se non l'interrogativo su cui riflettere: vedere delle parole, leggerle, per poi, se si vuole, riflettere sul significato che esse portano con sé: un testo che parla di se stesso, della sua essenza e che, nella trascrizione anamorfica, cerca di rendere concreta l'ambiguità e il rapporto dialettico tra scrittura e pronuncia, tra stabile e instabile.

E così, per un solo istante, da una posizione unica e determinata, l'insieme di punti assume una forma, **POVERE PAROLE**, come quelle di Omero, quelle che restano sui libri, nero su bianco; ma basta spostarsi e, passo dopo passo, si assiste alla loro frammentazione, al loro svanire trasformandosi in una massa confusa di punti che si allontanano tra loro, mescolandosi a vicenda, volando via con la vita.

Ma il paradosso che si mette in atto è ancora più forte: l'affermazione dell'identità ontologica tra quella che si riconosce come forma corretta e quella *nuvola di punti luminosi* che resta immobile nello spazio, in una fluidità assordante, dinanzi agli occhi dell'osservatore che, seppur consapevole del gioco dell'illusione, con difficoltà riesce ad identificarli proprio con quelle parole scritte.

Realtà apparentemente in contrasto, differenti tra loro che trovano la loro concretizzazione nella medesima sostanza: un insieme di LED che sono allo stesso tempo luci bizzarre nello spazio e chiare parole su una superficie piana, un rapporto di dipendenza reciproca e di, contemporanea, negazione concettuale. La messa in scena di quell'atto che chiamiamo dialogo, durante il quale, per un istante, il suono assume un significato, diventa comprensibile e poi lascia spazio al silenzio.

Da un punto di vista pratico, la volontà di lavorare con la luce è stato un ulteriore strumento per ampliare il senso dell'effimero, di qualcosa che resta silente durante il giorno, quasi impercettibile grazie all'altezza di messa in opera della struttura illuminante, ma che la sera, quando il buio lascia la

massima espressione alla luce, manifesta la propria presenza senza ricorrere alla pesantezza della massa: bagliori impalpabili come le povere parole che vengono pronunciate dai passanti.

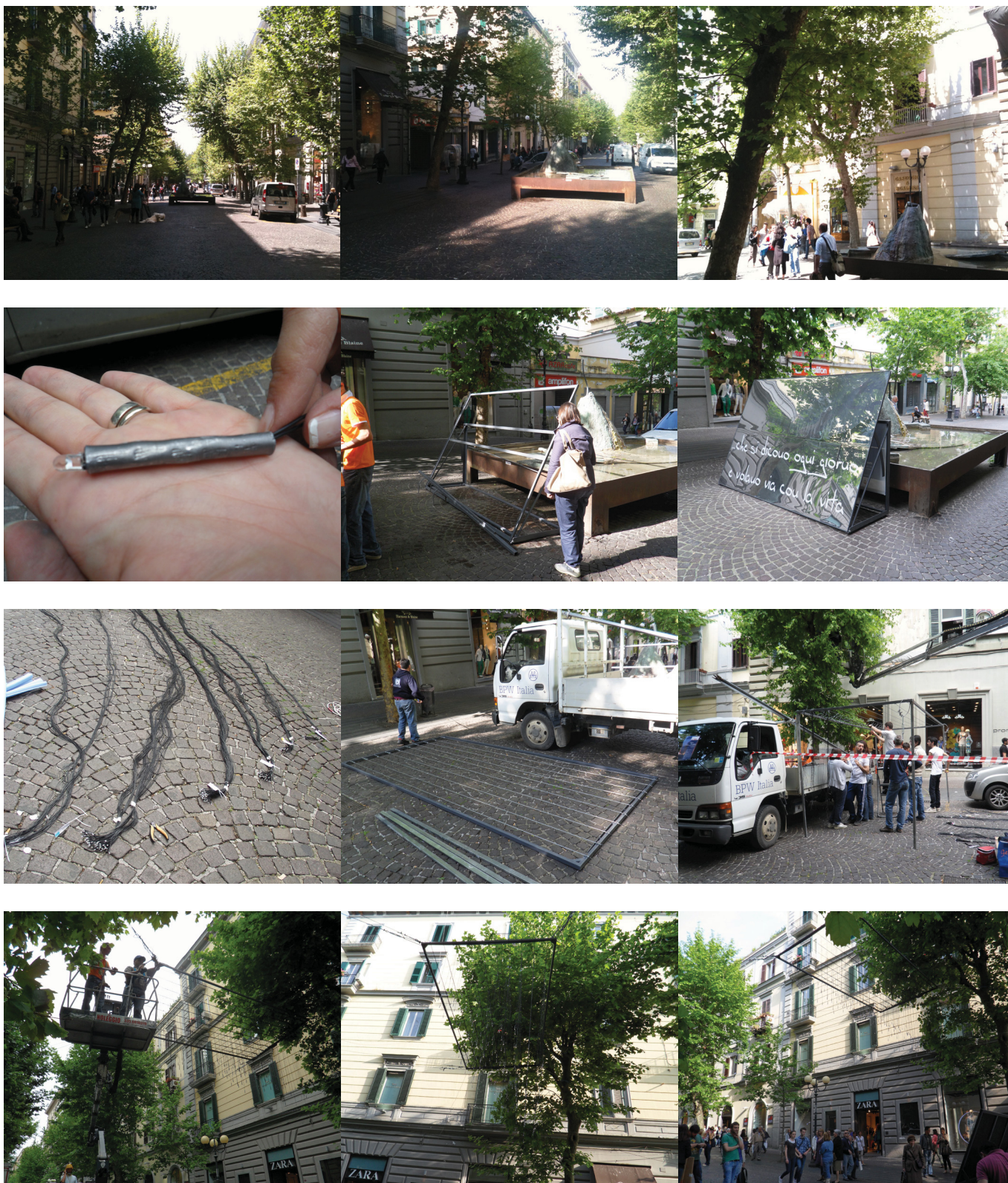
Intervenire in uno spazio pubblico oltre ad occasione, come abbiamo detto, per concretizzare il *teatro della parola*, diventa momento per sperimentare il modo in cui i fruitori si relazionano con un'installazione urbana che interrompe la *routine* quotidiana modificando temporaneamente l'immagine del brano di città preso in considerazione. La curiosità è il principale motore che invoglia i passanti a fermarsi per dare un senso ad una nuvola di punti luminosi che già da lontano lascia vedere la sua presenza ma soprattutto per completare il testo in parte già presente sullo specchio per mezzo di adesivi catarifrangenti. Poter leggere "...che si dicono ogni giorno e volano via con la vita" incuriosisce i passanti invitandoli a riflettere per comprenderne il senso, quasi un *quiz* da risolvere, una soluzione da trovare nella propria mente indipendentemente da quei punti che, finché non si accendono nel buio della sera, restano silenti, in aggiunta al potere specchiante, alla voglia di vere la propria immagine indipendentemente da ogni altro possibile significato o relazione con il contesto. Una voglia comunque di relazionarsi, a volte in maniera anche bizzarra, con un'installazione che non lascia i cittadini indifferenti ma che, allo stesso tempo, non li costringe né li condiziona in alcun gesto particolare.

Un'opera lasciata quasi alla libera interpretazione, a meno di poche indicazioni, per valutare come, e fino a che punto, il fruitore sia disposto a diventare esso stesso creatore di una *performance*, e soprattutto in che modo si lasci guidare dalla sua stessa visione, dagli indizi che, passo dopo passo, la parziale ricomposizione dei frammenti forniva per il riconoscimento della vera forma.

Durante la permanenza *in situ*, si è deciso di indicare in maniera facilmente visibile, ma non condizionante, la corretta posizione del punto di vista privilegiato attraverso un disco metallico dalla finitura catarifrangente (quindi visibile anche di notte grazie alla presenza delle stesse luci) posto sulla pavimentazione dell'isola pedonale con il suggerimento di collocarsi nella posizione indicata per poter leggere correttamente la citazione. Allo stesso tempo, si è ritenuto opportuno non porre alcun altro limite alla libera fruizione dell'area circostante affinché l'osservatore potesse scegliere il percorso da seguire e sperimentare, in autonomia, seguendo le proprie suggestioni, la poetica della frammentazione che si è concretizzata nell'utilizzo dei punti luminosi.

Si è voluto, in questo modo, porre sullo stesso livello sia la percezione del













testo nella sua completezza sia le altre infinite possibilità compositive che, in virtù del proprio sguardo, generavano svariate immagini sempre diverse e dinamiche. L'anamorfosi che mette in mostra se stessa, nel suo fascino intrinseco, nella sua capacità di trascrivere forme semplici in intriganti labirinti mentali.

L'unico obiettivo non è garantire al fruitore di leggere "POVERE PAROLE" cosa che, evidentemente, sarebbe possibile anche con *performance* di altro genere, ma piuttosto indurlo a ragionare sulla fugacità di tali elementi o, in maniera ancora più semplice, a giocare con una serie di punti che solo per un istante si immobilizzano assumendo un significato.

Da un punto di vista squisitamente geometrico, per garantire una corretta visione sarebbe stato necessario collocare un mirino all'altezza giusta, quella del centro di proiezione, "costringendo" ad una visione monoculare dal medesimo punto tutti gli osservatori, ma questo avrebbe ridotto drasticamente la libertà espressiva dell'opera stessa trasformandola da *performance artistica* in esperimento scientifico mettendo in secondo piano, se non annullando completamente, le visioni "lateralali" che, se fossimo a teatro diremmo svantaggiate, mente in questo caso riteniamo essere ugualmente affascinanti.

Un gioco dinamico, quindi, con una visione fluida e in continua trasformazione che ognuno adatta in base alle proprie volontà spostandosi e ricercando volontariamente la visione preferita. Non un'unica soluzione ma infinite alternative da esplorare istante per istante, una trascrizione che ha valore in se stessa e in ogni immagine che, nella riflessione nello specchio o nella visione diretta, è capace di produrre.

La libertà di fruizione e di movimento nell'area circostante è stata necessaria per altri due ulteriori motivi: da una parte la volontà di non invadere un spazio pubblico consentendo a chi, indifferente all'installazione, volesse attraversarla senza fruirlo, continuando il suo quotidiano andirivieni; dall'altra la possibilità di adattamento che, in base alle necessità di ognuno, è possibile fare di volta in volta per correggere le differenze di fruizione che potrebbero dipendere dalla statura o dalla ovvia visione binoculare.

### 8.8 L'ipotesi di riallestimento per il Teatro Instabile di Napoli

Per dimostrare la centralità dell'osservatore nell'atto progettuale (nel caso di installazioni anamorfiche) i cui rapporti dimensionali rispetto alle diverse parti coinvolte dalla trascrizione sono il principale vincolo per la corret-



ta fruizione dell'opera, si propone un'ipotesi di riallestimento di *Epifanie della visione\_installazione luminosa* per un luogo del tutto differente dall'isola pedonale.

«Il teatro è un tempio, un tempio dove non entra mai il sole. Si lavora sempre con poca luce, nel silenzio più assoluto; il testo va rispettato nelle sue virgole, va approfondito, perché tutto è nella parola». (Marcello Mastroianni).

Partendo da questa suggestione, in assoluta concordanza con le scelte relative alla citazione di Pier Paolo Pasolini, si è ritenuto opportuno, a titolo esemplificativo, ipotizzare il riallestimento all'interno del Teatro Instabile di Napoli, sito in vico Fico Purgatorio ad Arco.

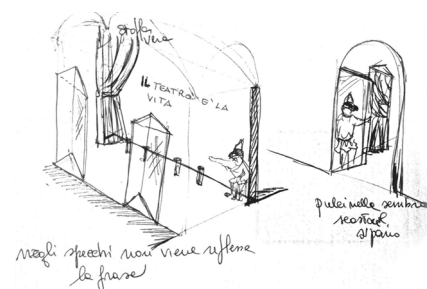
Tale ipotesi intende enfatizzare la sacralità di un luogo inteso come tempio della parola con una installazione la cui unica materia è la luce, strumento capace di illuminare le buie e affascinanti volte del teatro.

Il fenomeno dell'anamorfosi acquista un valore ancora più prezioso nel momento in cui viene trasposto in un luogo suggestivo come un antico spazio ipogeo, al quale l'installazione fornisce un doppio livello di fruizione: quello del groviglio inestricabile di forme, luci e colori che si ottiene percorrendone la profondità, e quello dello svelamento del trucco illusorio nell'atto di collocarsi nel solo e unico punto di visione privilegiato.

La nuvola di punti luminosi sospesi dalla volta che illuminano suggestivamente il buio ambiente centrale del Teatro Instabile è già visibile dall'esterno, catturando l'attenzione dei passanti e invitandoli a visitare l'affascinante ambiente interno ipogeo.

La disposizione dei punti luminosi è tale che a prima vista, dall'ingresso dalla strada, appaia dal tutto casuale; solo quando l'osservatore si trova all'interno della sala ipogea (in corrispondenza dell'accesso alla piccola platea), tramite la riflessione sullo specchio piano, essi si ricompongono a formare il testo riconoscibile.

L'interesse scientifico e artistico dell'installazione, unito alla curiosità del disvelamento dell'illusione, può fornire a tali luoghi, spesso dimenticati, un momento di importante rilancio in ambito urbano, in attesa di un calibrato intervento di restauro, ma può altresì creare un percorso artistico-culturale di forte attrazione turistica. Le strutture, i pannelli, le luci, non avrebbero alcun contatto invasivo con gli apparati plastico-decorativi del monumento, dichiarando in tal modo il loro valore di *performance* temporanea, nel pieno rispetto e nel continuo dialogo con un luogo già esistente che offrirebbe la sua spazialità ma che continuerebbe, in seguito all'installazione, a mantenere le proprie caratteristiche.

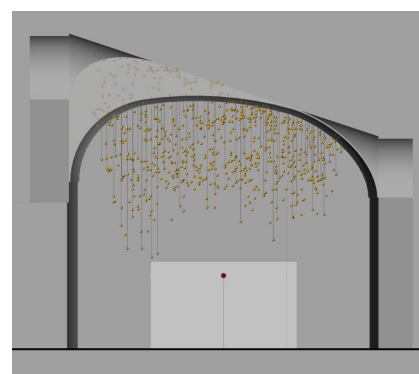
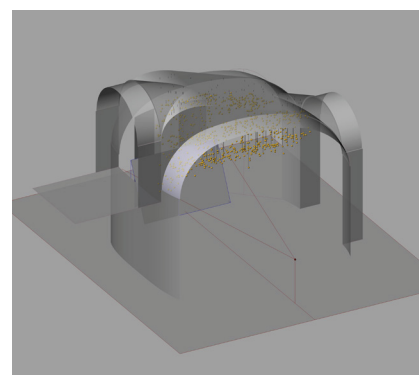
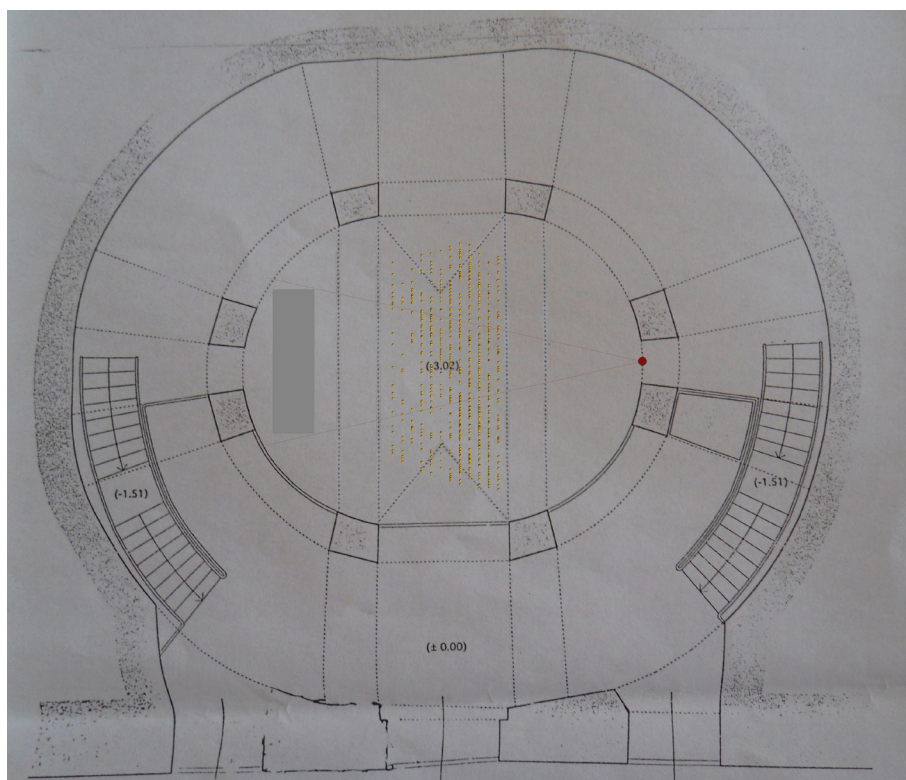
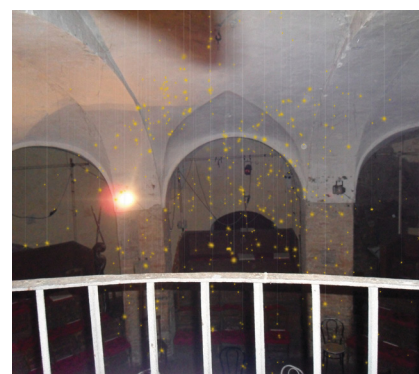


8.42 - 8.43 - Ipotesi di allestimento per l'ingresso di vico Fico Purgatorio ad Arco con l'utilizzo di superfici specchianti (A. Pagliano).

8.44 - 8.45 (pagine seguenti) - Ipotesi di riallestimento per il Teatro Instabile di Napoli.









## Note

<sup>1</sup> Cfr. p. 90 della presente ricerca.

<sup>2</sup> *Memoirs of Loïe Fuller*, in “The Sunday Record-Herald”, Chicago, 29 novembre 1908, riportato in S. R. Sommer, *Loïe Fuller, la fata della luce*, in AA. VV., *Alle origini della danza moderna*, Il Mulino, Bologna 1990, p. 241.

<sup>3</sup> A. Appia, *La messa in scena del dramma wagneriano*, in F. Marotti (a cura di), *Attore musica e scena*, Feltrinelli, Milano 1975, p. 53.

<sup>4</sup> *Michelangelo pistoletto. Lo specchio come forma di rapporto con il mondo*, intervista di Ierma Segà, in <http://www.undo.net/>

<sup>5</sup> L. Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie e Al di là dello specchio*, trad. it. A. Ceni, Einaudi, Torino 2006, pp. 153-154.

<sup>6</sup> Cfr. capitolo 6 della presente ricerca.

<sup>7</sup> F. de Saussure, *Corso di linguistica generale*, trad. it. T. De Mauro, Laterza, Bari, 1967.

<sup>8</sup> Ludwig Wittgenstein dopo aver studiato ingegneria a Berlino è stato un filosofo austriaco il cui pensiero viene associato a quello del filosofo e matematico Bertrand Russell che ha scritto la prefazione della sua importantissima opera *Tractatus logico-philosophicus* pubblicata nel 1921.

<sup>9</sup> In realtà, sarebbe più opportuno affermare che non si vuole aprire un'ulteriore dibattito intorno alle concezioni artistiche di Magritte in quanto complicherrebbero la presente trattazione e renderebbero necessaria una riflessione in merito alle affermazioni già fatte e maggiormente attinenti alle espressioni artistiche anamorfiche in cui, anche se solo in determinate condizioni, si ha la coincidenza tra immagine e realtà anche se per ogni altra posizione differente si ha la simultanea negazione.

Finalità del presente paragrafo è mettere in evidenza il modo in cui la parola viene utilizzata nell'arte contemporanea senza voler entrare nel commento specifico di tali opere poiché esse sono solo suggestioni per l'installazione luminosa Epifanie della visione.

<sup>10</sup> J. Kosuth, *L'arte dopo la filosofia. Il significato dell'arte concettuale*, trad. it. G. Guercio, Costa & Nolan, Milano 2000, p. 78.

<sup>11</sup> Come abbiamo più volte sottolineato il centro di proiezione deve coincidere con l'ipotetico occhio unico in una semplificazione del sistema visivo che potremmo definire *ciclopica*.

<sup>12</sup> Di questo ci siamo occupati nel capitolo 7 il cui obiettivo era mettere in chiaro le geometrie delle trascrizioni anamorfiche congiuntamente a quelle delle riflessioni con specchi piani e non.

<sup>13</sup> Cfr. paragrafo 2.2 della presente ricerca.

<sup>14</sup> *gli elementi più vicina tra loro, a parità di altre condizioni, vengono percepiti come appartenenti alla stessa unità.*

<sup>15</sup> *tendono ad associarsi, ossia a costituirsi come unità percettive, di preferenza quegli elementi che già in precedenza sono stati frequentemente associati, e quindi percepiti per l'appunto come unità percettive.*

<sup>16</sup> Plinio il Vecchio, *Naturalis Historia* (XI, 146).

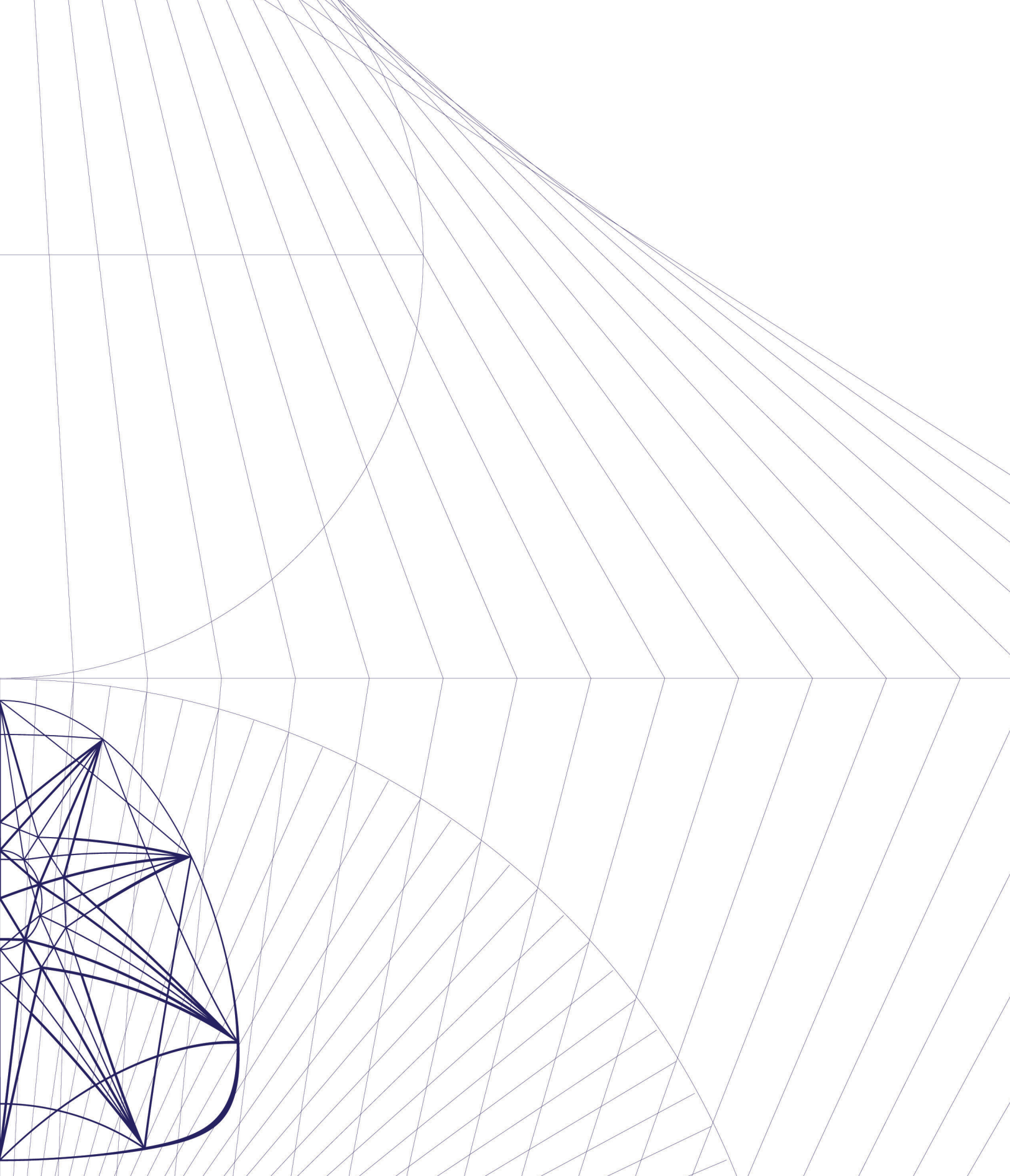
<sup>17</sup> Tale retta di costruzione è il prolungamento del segmento che allinea il punto sullo specchio con il centro di proiezione fittizio ottenuto come punto simmetrico rispetto al piano di riflessione del centro di proiezione reale.

<sup>18</sup> Questa semplificazione poco rigorosa dal punto di vista geometrico è resa lecita dal fatto di aver già ampiamente trattato di tali argomenti nei capitoli precedenti.



**APPENDICE**

**ELABORATI GRAFICI**





## Elaborati grafici

Tavola 1  
anamorfosi su superficie piana orizzontale

Tavola 2  
anamorfosi in ambiente tridimensionale

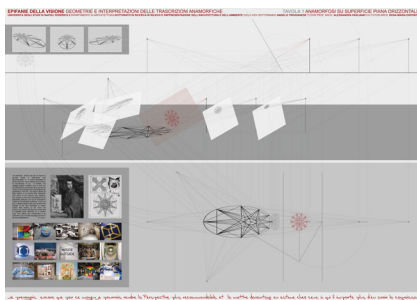
Tavole 3 e 4  
anamorfosi catottrica con specchio piano

Tavole 5 e 6  
anamorfosi catottrica con specchio sferico

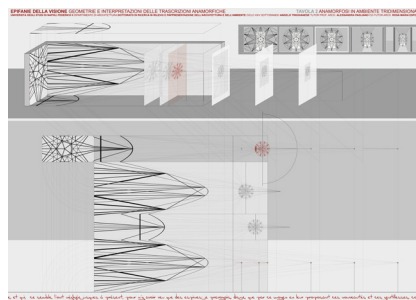
Tavole 7 e 8  
anamorfosi catottrica con specchio cilindrico

Tavole 9 e 10  
anamorfosi catottrica con specchio conico

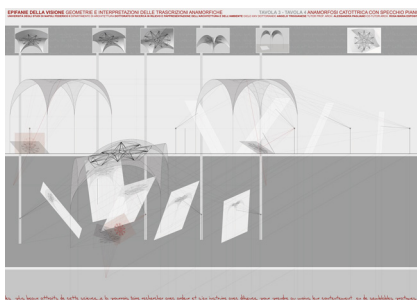
Tavole 11 e 12  
Epifanie della visione\_installazione luminosa



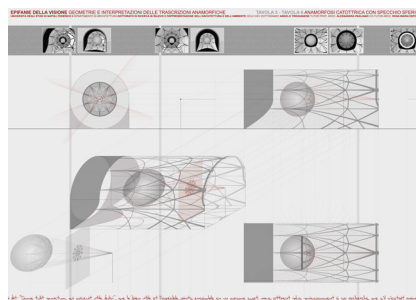
1



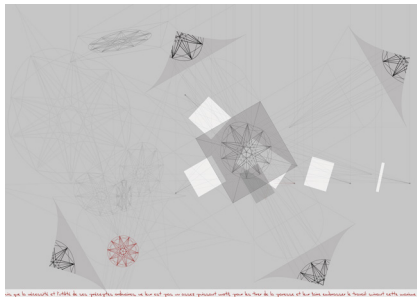
2



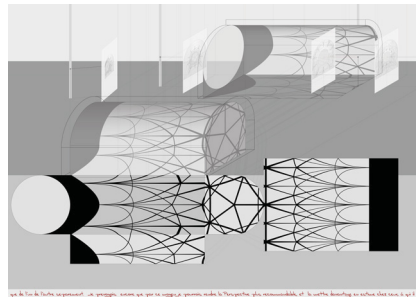
3



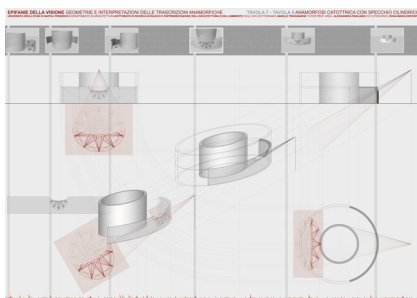
4



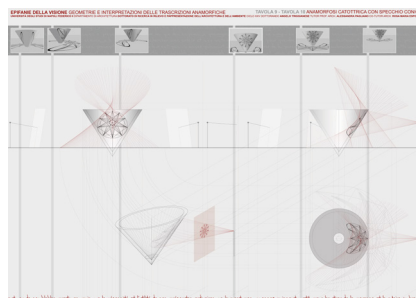
5



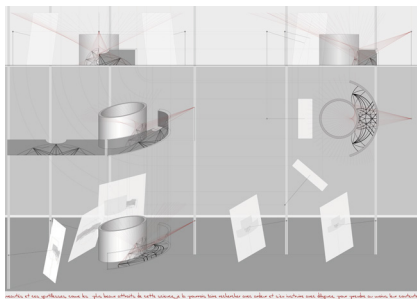
6



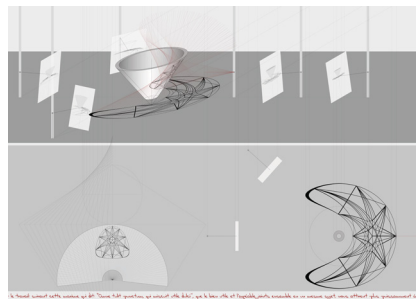
7



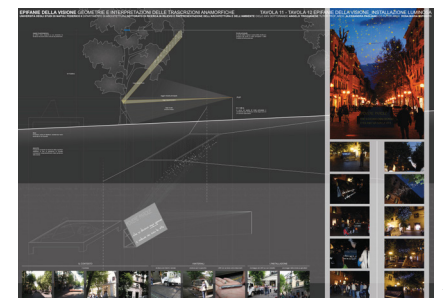
8



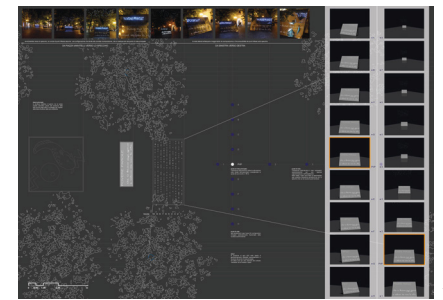
9



10



11



12

TAVOLA 1

Anamorfosi su superficie piana orizzontale

**EPIFANIE DELLA VISIONE GEOMETRIE E INTERPRETAZIONI DELLE TRASCRIZIONI ANAMORFICHE**  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA DOTTORATO DI RICERCA IN RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL'ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE CICLO XXV DOTTORANDO ANGELO TRIGIANESE TUTOR PROF. ARCH. ALESSANDRA PAGLIANO CO-TUTOR ARCH. ROSA MARIA ESPOSITO

**TAVOLA 1 ANAMORFOSI SU SUPERFICIE PIANA ORIZZONTALE**

Je prevois encore que par ce moyen je pourrais rendre la Perspective plus recommandable, et la mettre davantage en estime chez ceux, à qui il importe plus d'en avoir la connoissance

TAVOLA 2

Anamorfofi in ambiente tridimensionale

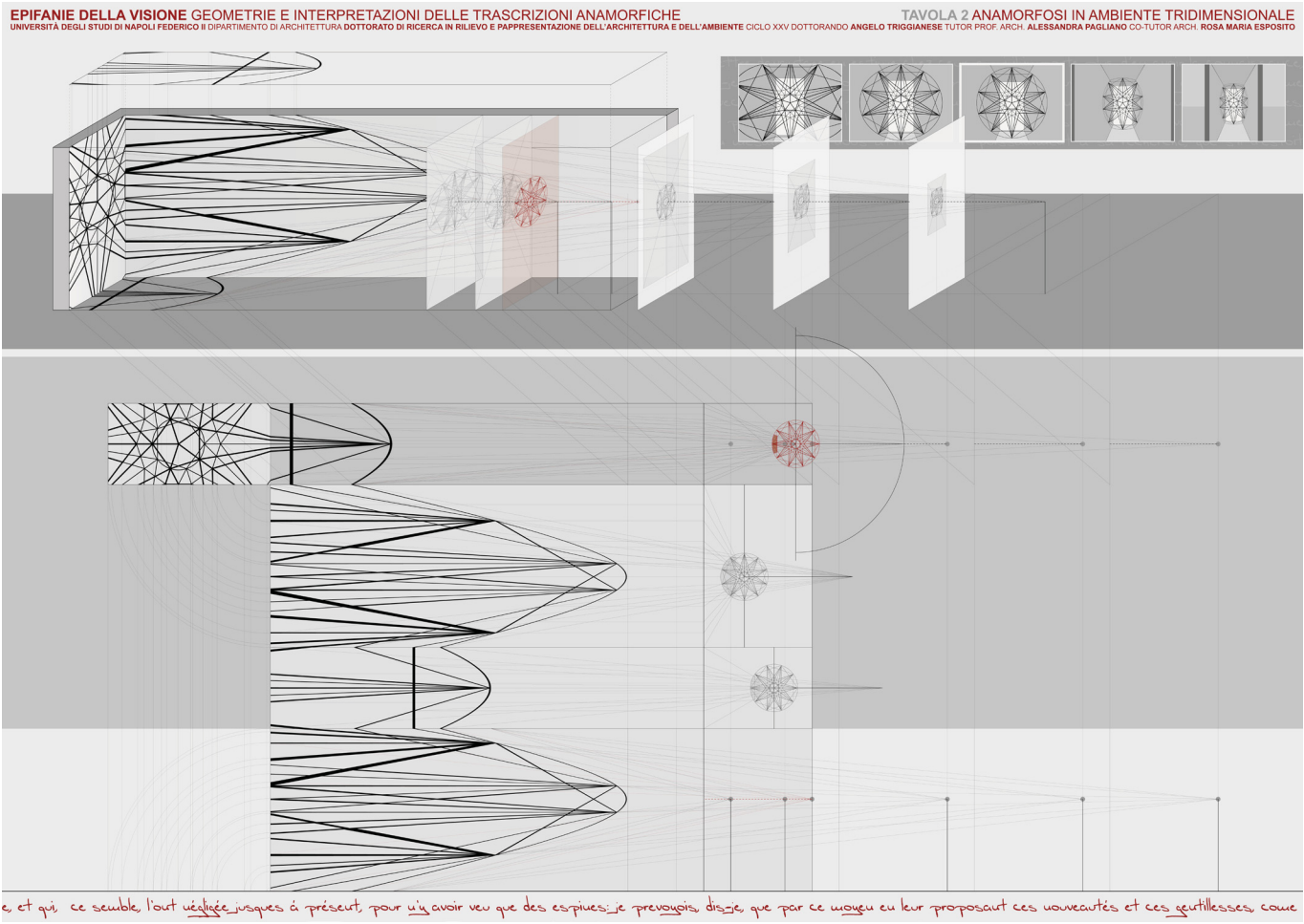
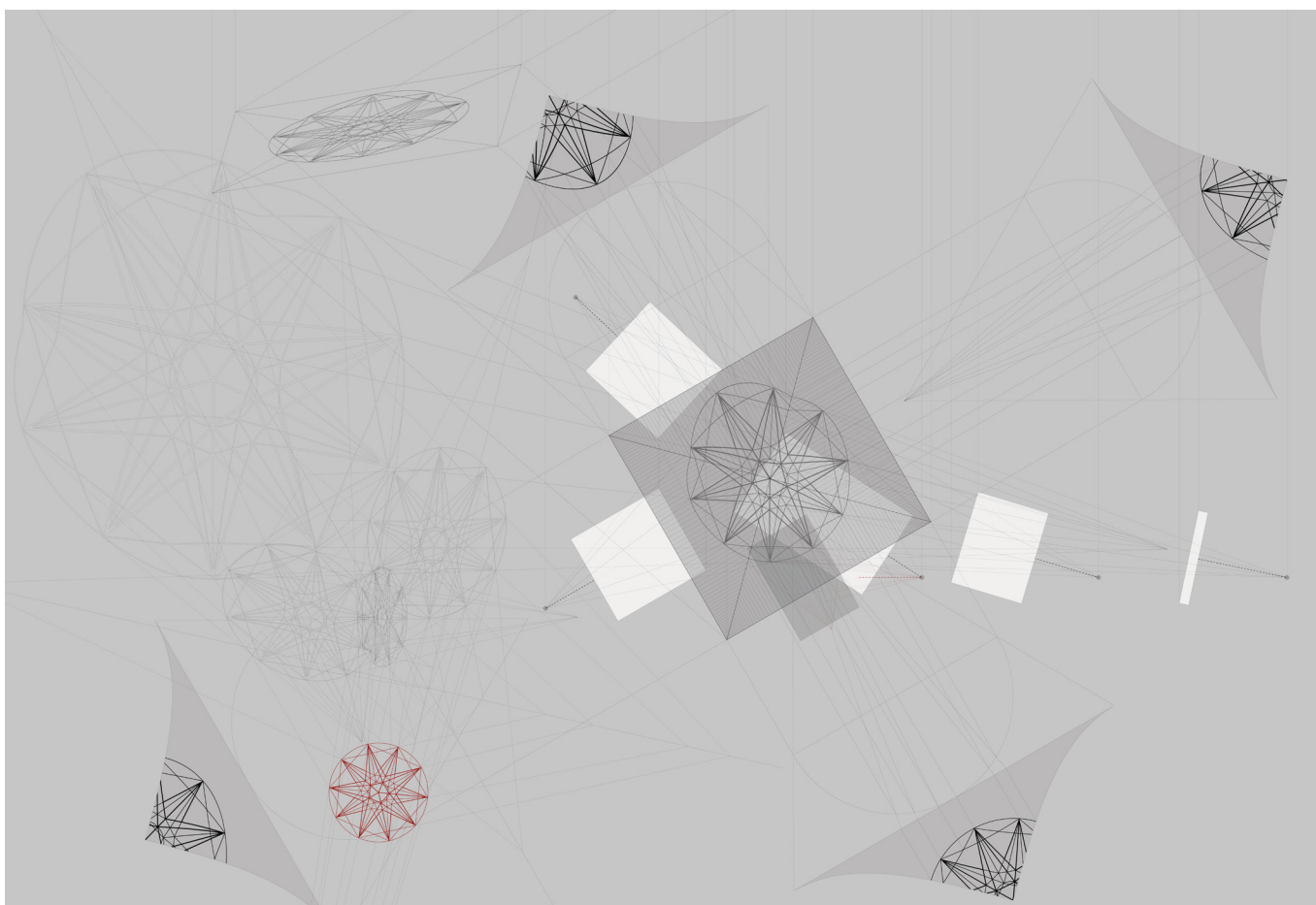


TAVOLA 3

Anamorfosi catottrica con specchio piano I



TAVOLA 4  
**Anamorfosi catottrica con specchio piano II**



vis que la nécessité et l'utilité de ses préceptes ordinaires ne leur est pas un assez puissant motif, pour les tirer de la paresse et leur faire embrasser le travail: suivant cette maxime qu



TAVOLA 5

Anamorfosi catottrica con specchio sferico I

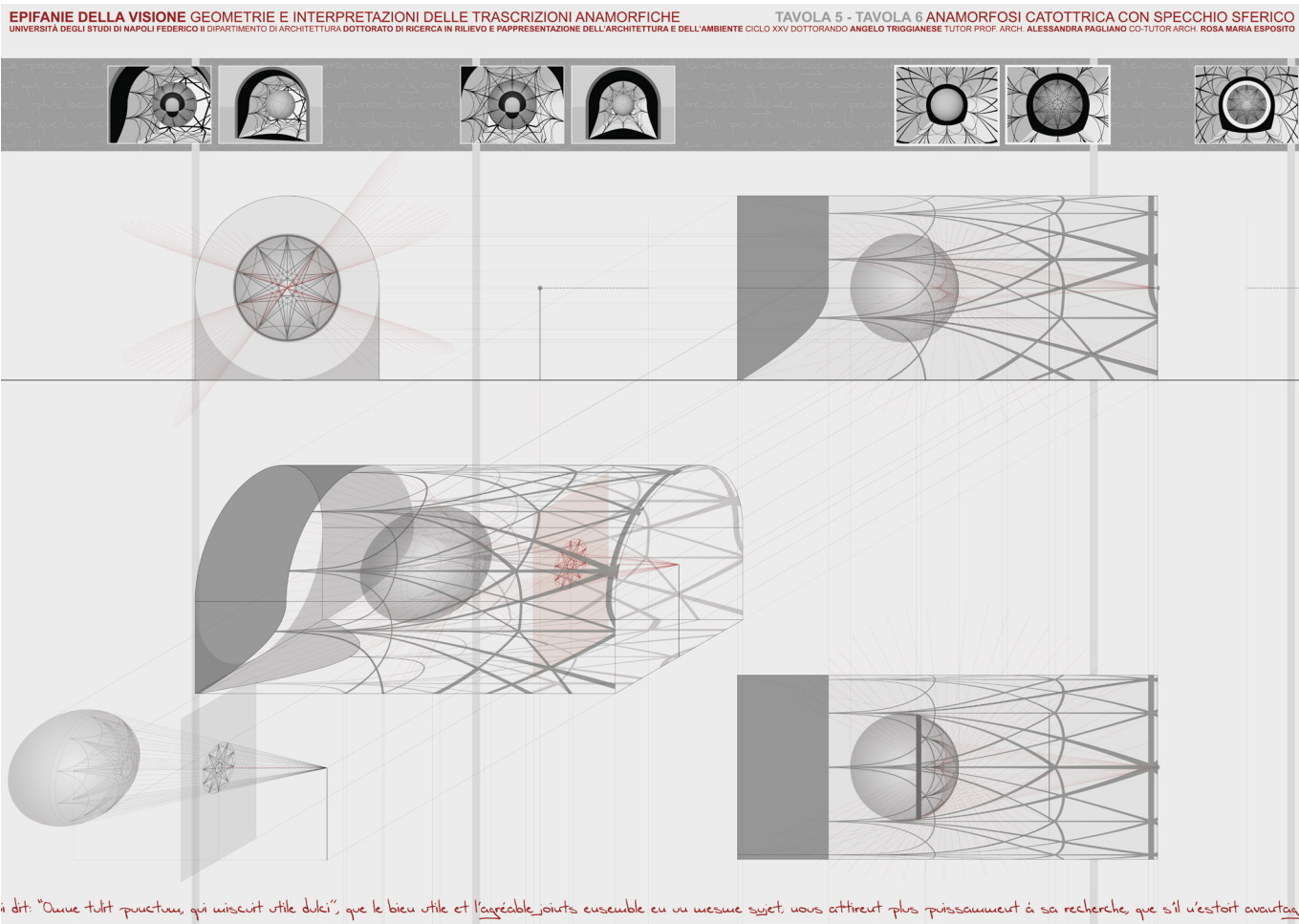
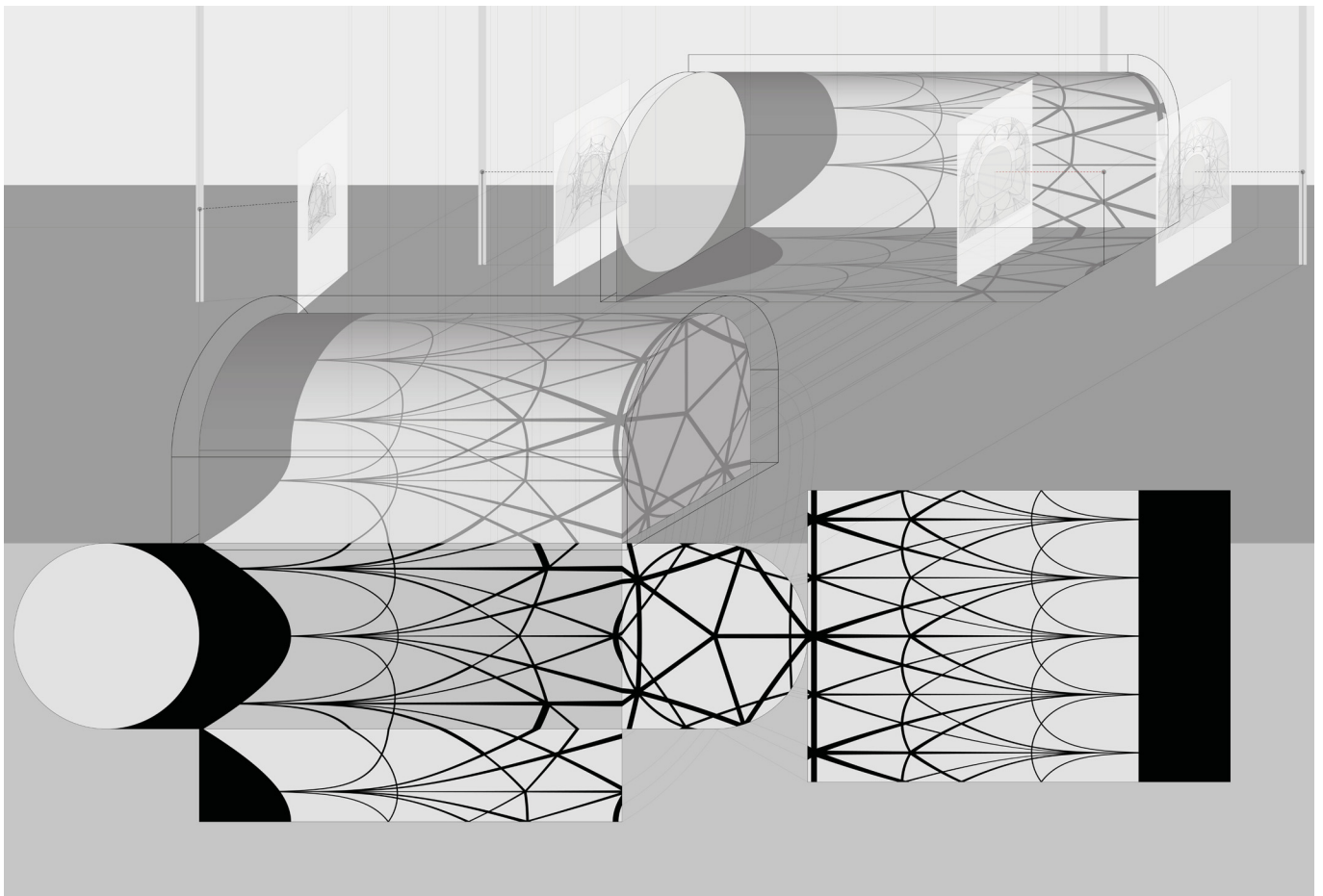


TAVOLA 6  
Anamorfosi catottrica con specchio sferico II



que de l'un de l'autre séparément. Je prévois encore que par ce moyen je pourrais rendre la Perspective plus recommandable, et la mettre davantage en estime chez ceux à qui il imp

TAVOLA 7

Anamorfosi catottrica con specchio cilindrico I

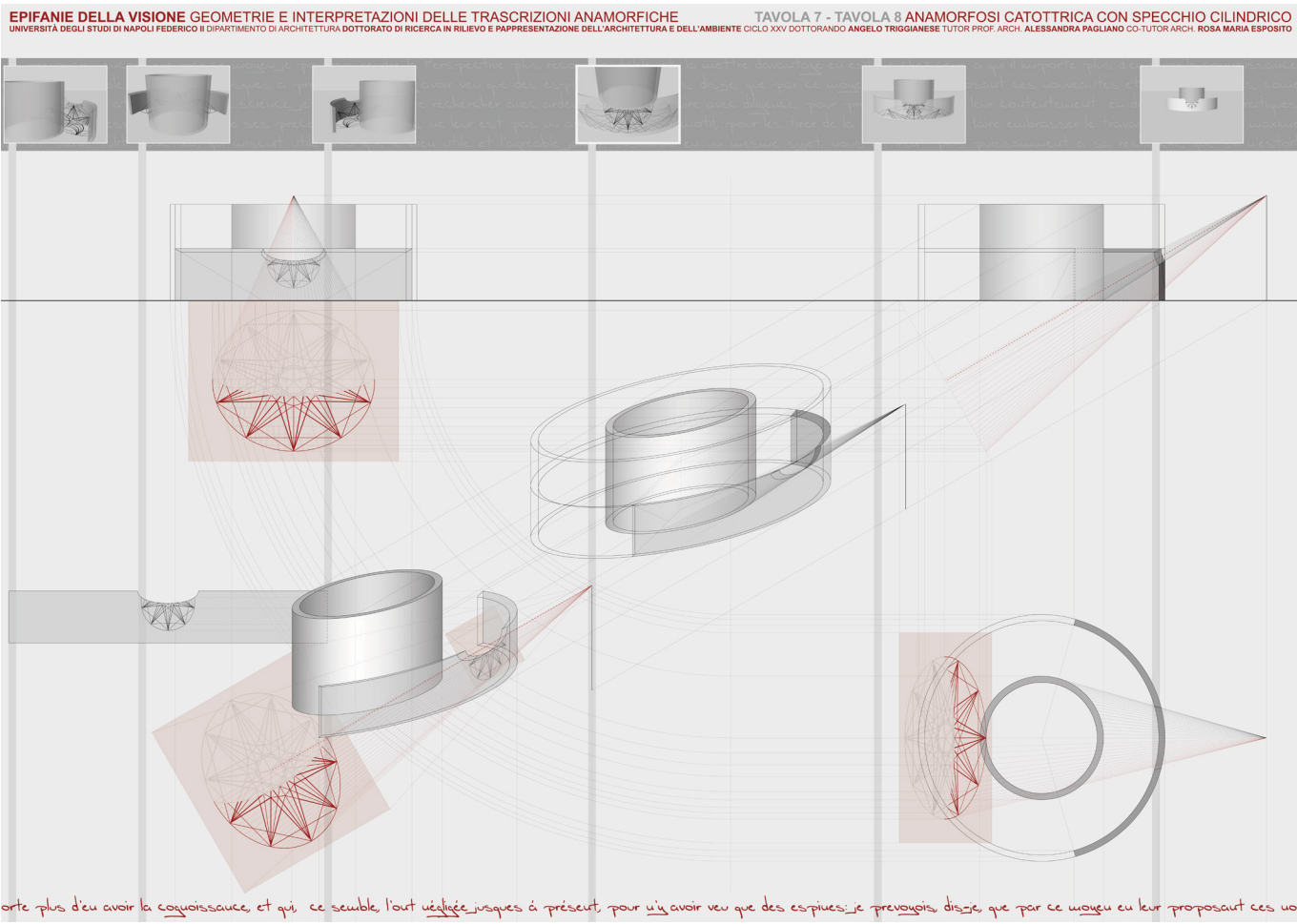
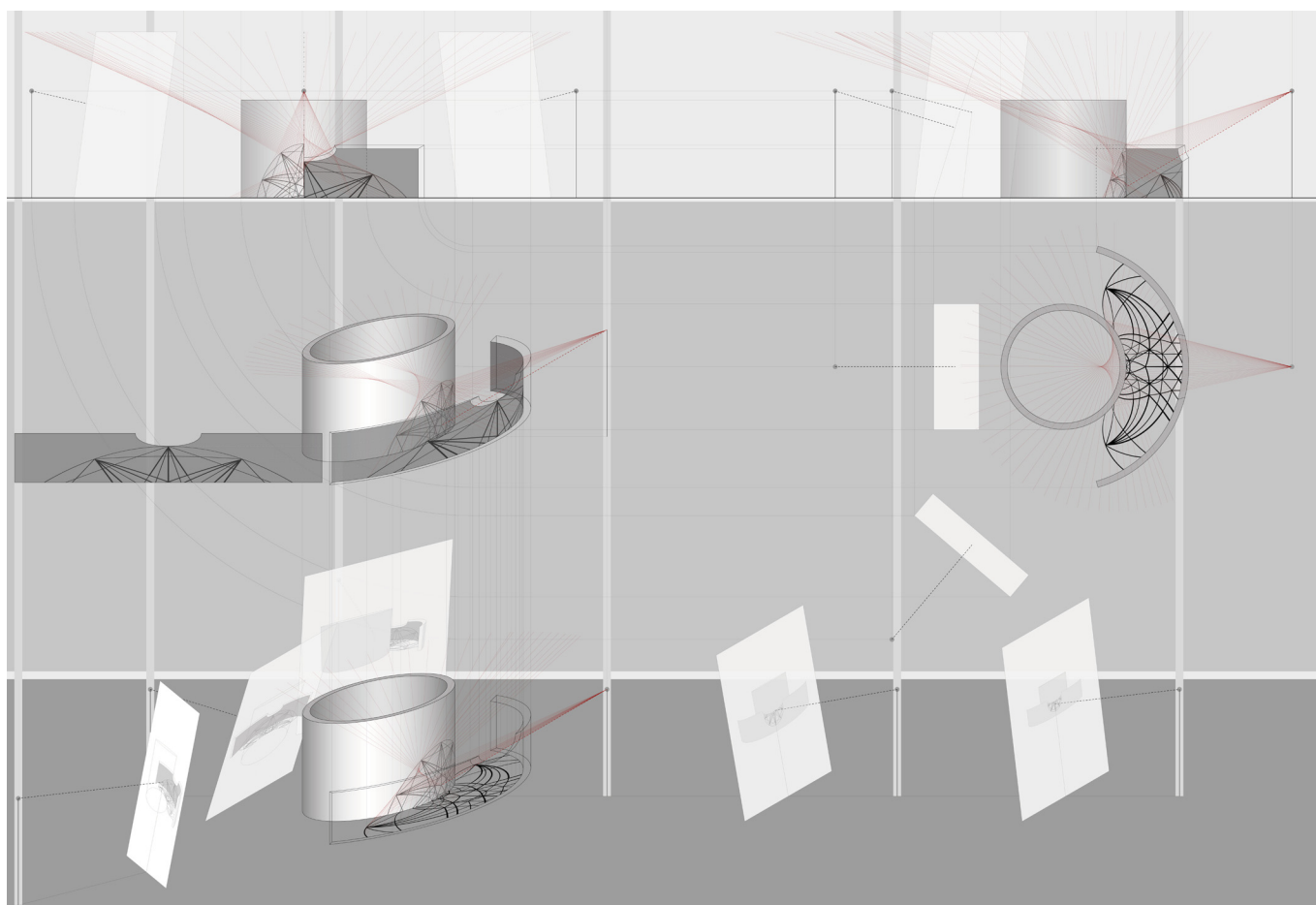


TAVOLA 8  
Anamorfosi catottrica con specchio cilindrico II



beautés et ces gentillesse, come les plus beaux attrails de cette science, la pourrais faire rechercher avec ardeur et s'en instruire avec diligence, pour prendre au moins leur courtoisie

TAVOLA 9

Anamorfosi catottrica con specchio conico I

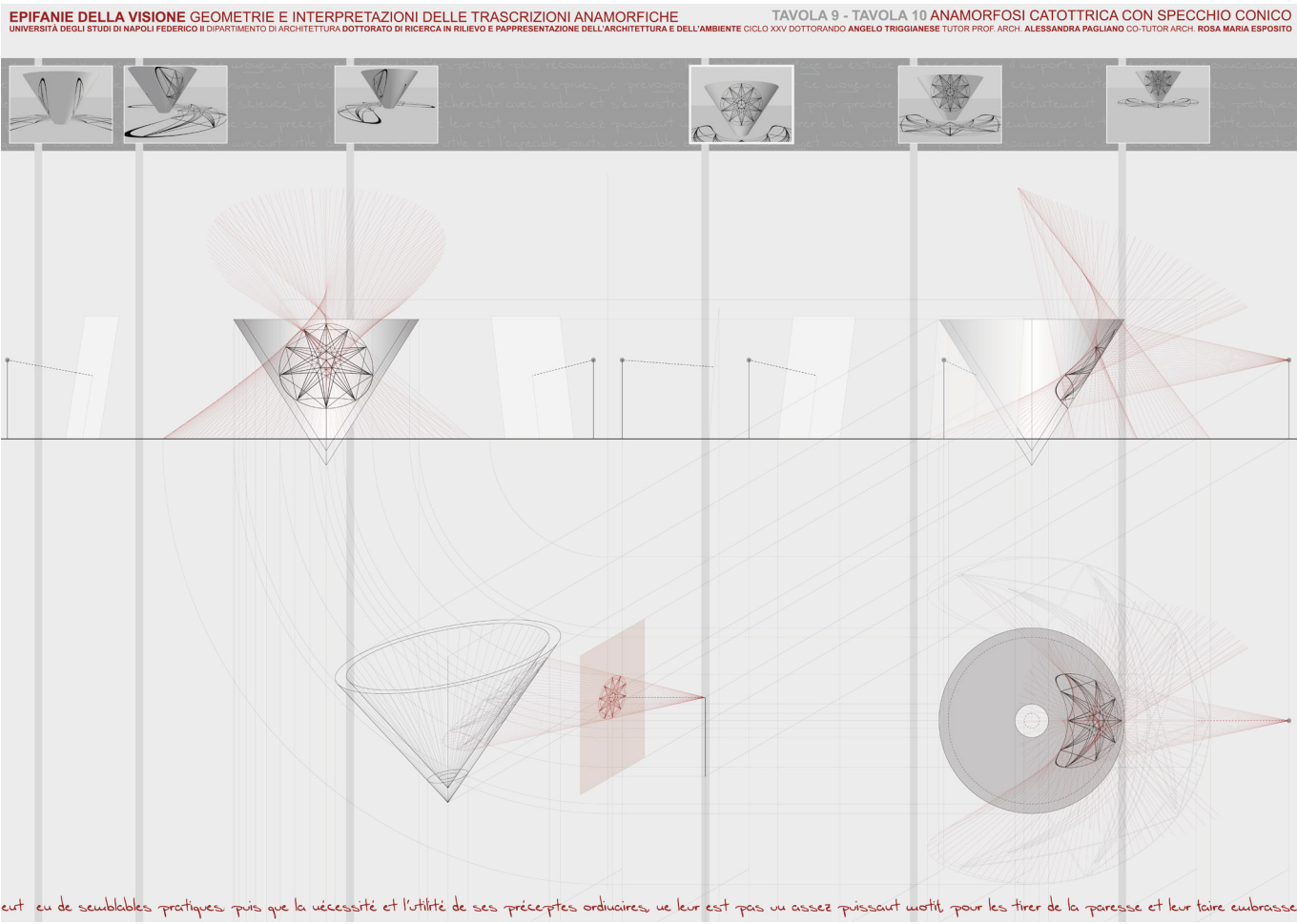
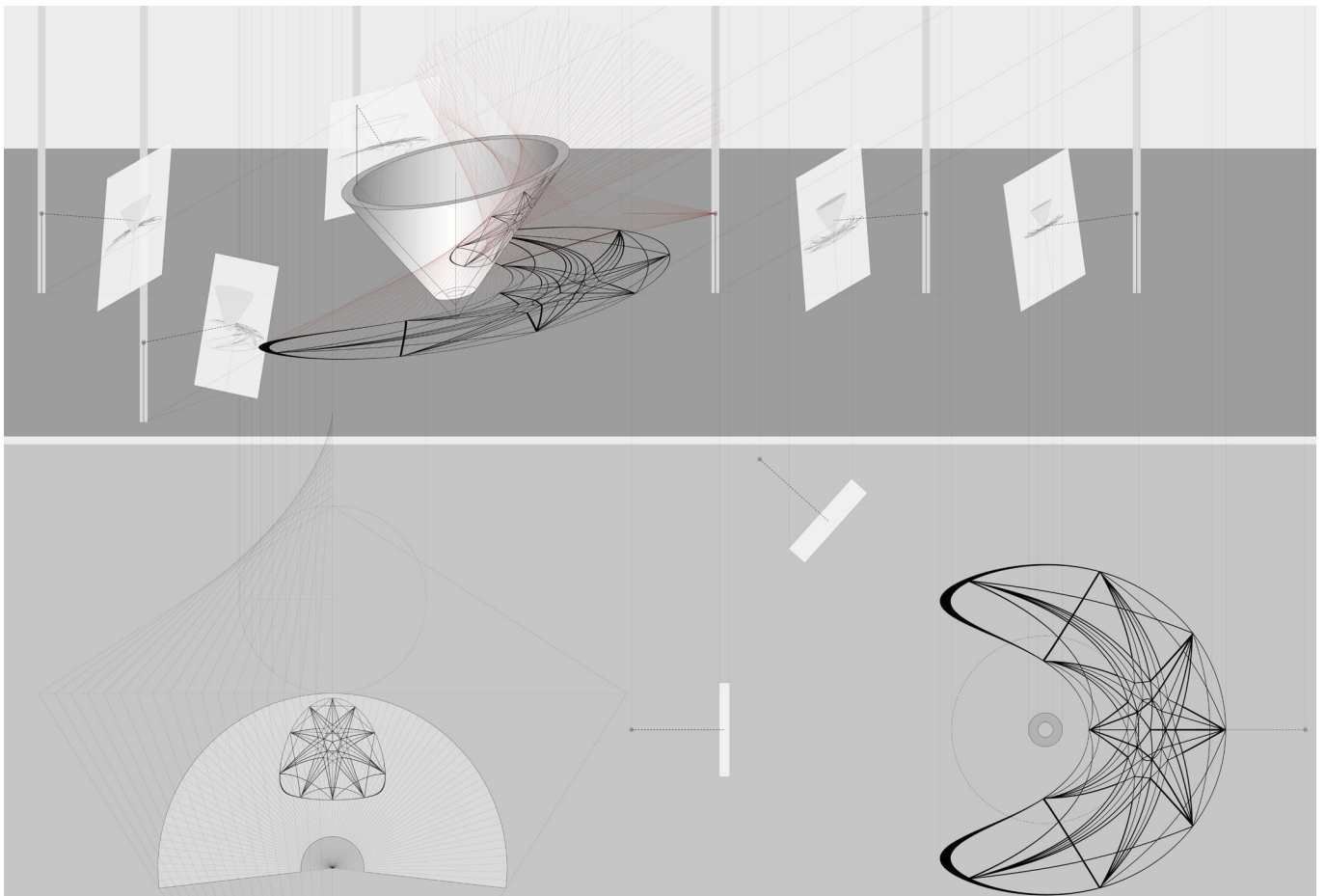


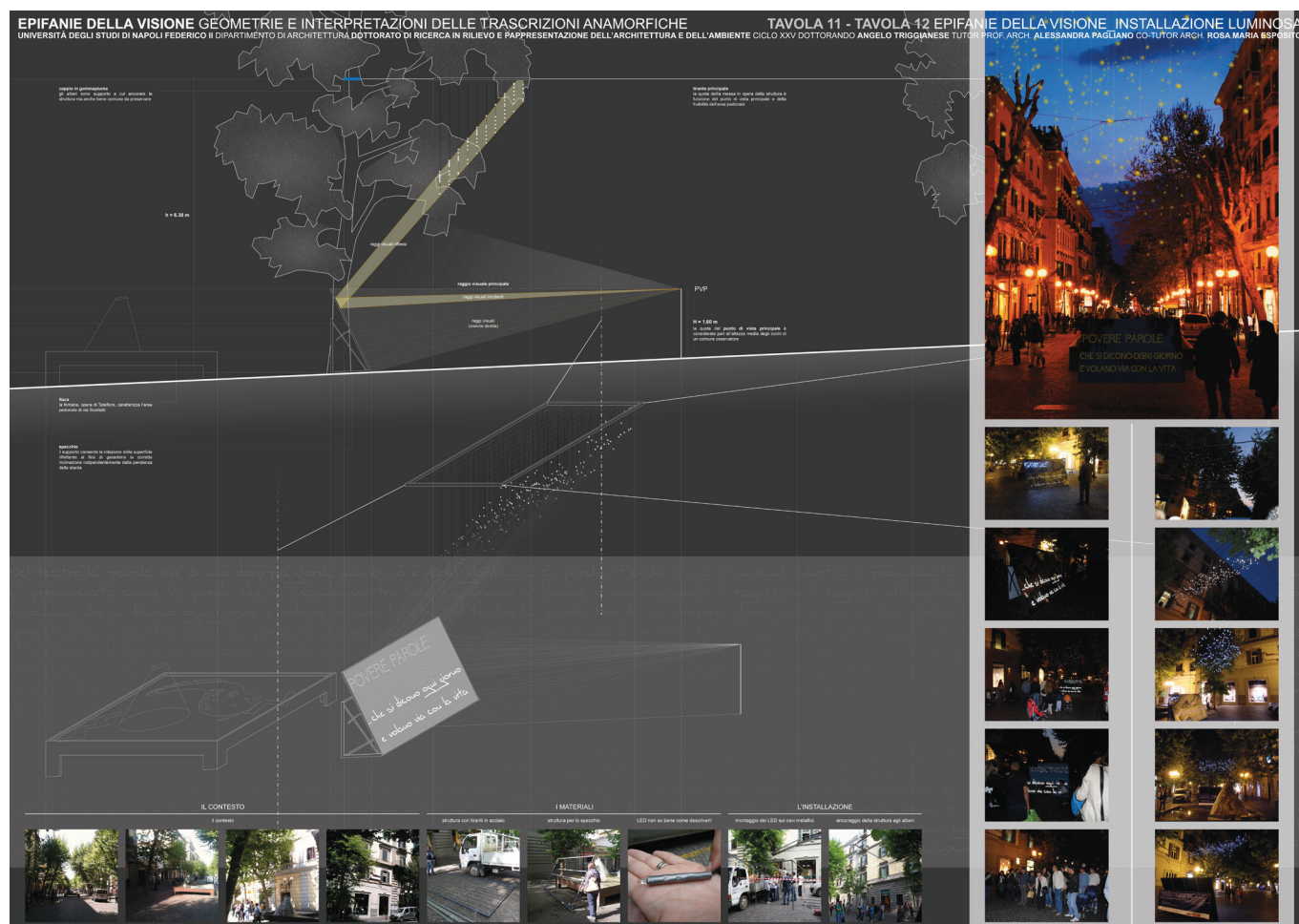


TAVOLA 10  
**Anamorfosi catottrica con specchio conico II**

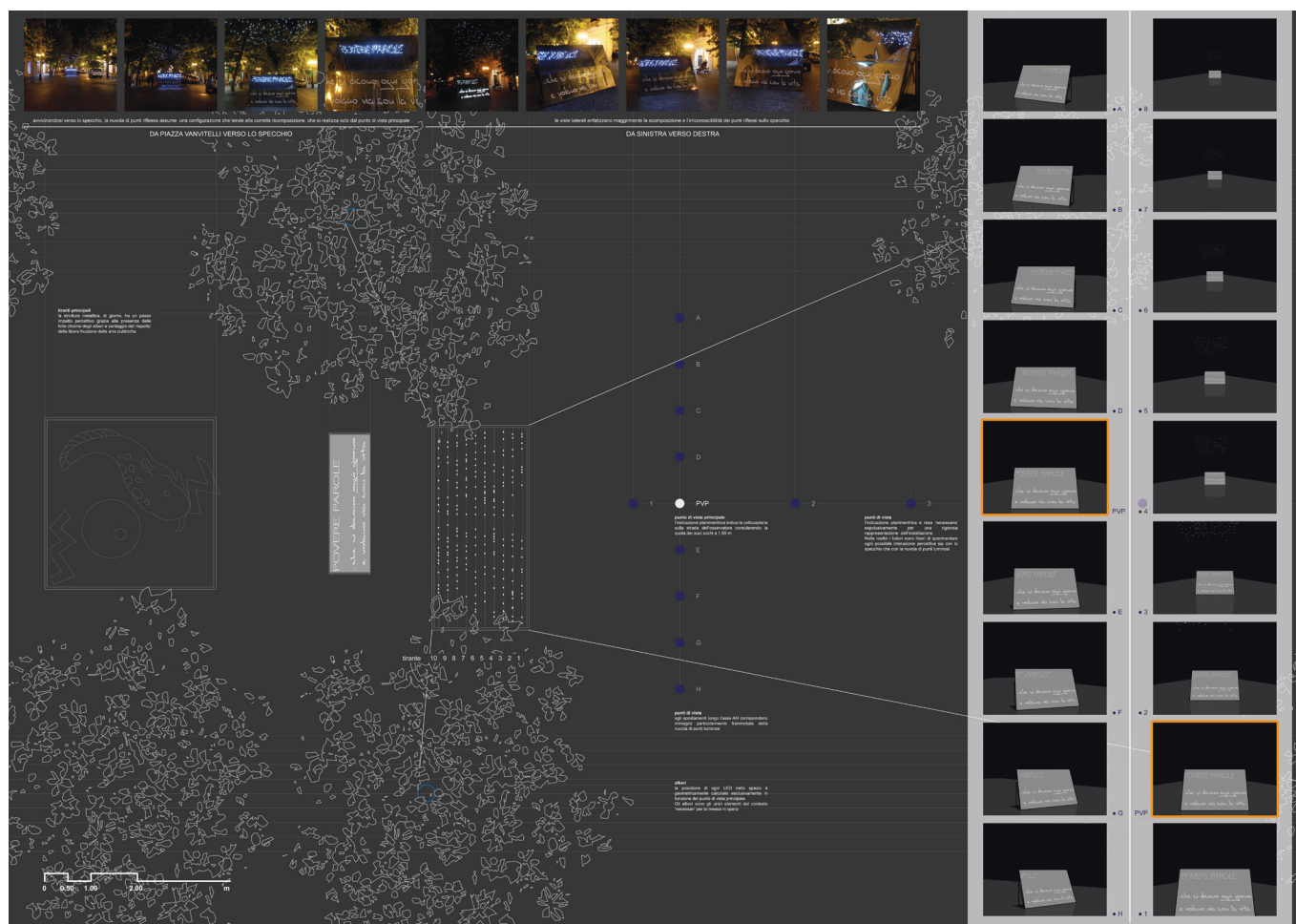


· le travail: suivant cette maxime qui dit: "Ouvre tout punctum, qui missent utile dolci", que le bien utile et l'agréable joints ensemble en un mesme sujet, nous attirent plus puissamment à sa

## Epifanie della visione\_installazione luminosa I



## Epifanie della visione\_installazione luminosa II





## Bibliografia

- AA. VV., *Adolphe Appia, 1862-1928: attore-spazio-luce*, catalogo della mostra, Pro Helvetia, Zurigo 1980.
- AA. VV., *Alle origini della danza moderna*, Il Mulino, Bologna 1990.
- AA. VV., *Cantieri di architettura 2011*, Giannini Editore, Napoli 2011.
- AA. VV., *Felice Varini, 18 Rue Antoine Bourdelle*, Paris-Musees, Paris 2006.
- AA. VV., *Georges Rousse - Architectures*, Bernard Chauveau, Paris 2010.
- AA. VV., *Georges Rousse - Tour d'un monde (1981-2008)*, Actes Sud, Arles 2008.
- AA. VV., *Georges Rousse, 1981-2000*, Bärtschi-Salomon, Genève 2000.
- AA. VV., *Georges Rousse. Arles*, Actes Sud, Arles 2006.
- AA. VV., *Georges Rousse. Musées de Châteauroux*, Joca Seria, Nantes 2003.
- AA. VV., *Grande antologia filosofica*, Marzorati, Milano 1973.
- AA. VV., *Idee per la rappresentazione 4. Atti del seminario di studi trascrizioni*, Artegrafica, Roma 2012.
- AA. VV., *L'estampe, un art pour tous*, Actes Sud, Arles 2011.
- AA. VV., *Nibilistic Optimistic*, BlainSouthern, London 2012.
- AA. VV., *Opere*, Laterza, Bari 1967.
- AA. VV., *Studio Azzurro. Ambienti sensibili*, Electa, Milano 1999.
- Accolti P., *Lo inganno degl'occhi, prospettiva pratica*, Firenze 1625.
- Adorno F., *Introduzione a Platone*, Cappelli, Bologna 1982.
- Alekan H., *Des lumiere et des ombres*, Ed. du Collectionneur, Parigi 2001.
- Altarelli L., *Light city*, Maltemi, Roma 2006.
- Alvarez Careaga M., *Georges Rousse. El mundo ilustrado*, CAB, Burgos 2010.
- Amendola A., *Frammenti d'immagine. Scene, schermi, video, per una sociologia della*



- sperimentazione*, Liguori, Napoli 2006.
- Ames A., *An Interpretative Manual for the Demonstrations in the Psychology Research Center*, Princeton University Press, Princeton 1955.
- Appia A., *Attore musica e scena*, a cura di F. Marotti, Feltrinelli, Milano 1975.
- Appia A., *Oeuvres complètes*, a cura di M. L. Bablet-Hahn, L'Age d'Homme, Losanna 1983-91.
- Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano 2008.
- Arnheim R., *Il pensiero visivo. La percezione visiva come attività conoscitiva*, trad.it. Pedio R., Einaudi, Torino 1974.
- Attolini G., *Gordon Craig*, Laterza, Bari 1996.
- Baltrušatis J., *Anamorfosi o Tabumaturgus opticus*, Adelphi, Milano 1978.
- Balzola A., Monteverdi A. M., *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- Barr V., *The Best of Neon. Architecture, Interiors, Signs*, Rockport Publishers, Rockport 1992.
- Beever J., *Pavement Chalk Artist: The Three-Dimensional Drawings of Julian Beever*, Firefly Books, 2010.
- Berkeley G., *Trattato sui principi della conoscenza umana*, trad. it. M. M. Rossi, Laterza, Bari 1955.
- Black M., Gombrich E. H., Hochberg J., *Arte, percezione e realtà*, Einaudi, Torino 2002.
- Blätter U., *appia e la scena costruita*, Flli Bocca, Roma 1944.
- Bordat D., Boucrot F., *Les Théâtres d'ombres*, L'Archr, Paris 1956.
- Buignet C., Clévenot D. (a cura di), *Espaces transfigurés. A partir de l'œuvre de Georges Rousse*, PUP, Pau 2007.
- Cantril H., *Le motivazioni dell'esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1958.
- Cargioli S., *Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa 2003.
- Carnap R., *La costruzione logica del mondo*, trad. it. Fabbri, Milano 1966.
- Carroll L., *Alice nel paese delle meraviglie e Al di là dello specchio*, trad. it. A. Ceni, Einaudi, Torino 2006.
- Casati R., *La scoperta dell'ombra*, Mondadori, Milano 2000.
- Casco C., *Vedere*, Bollati Boringhieri, Torini 1992.
- Châtelet F. (a cura di), *Storia della filosofia*, 8 voll., Rizzoli, Milano 1975-76.
- Colli G., *la nascita della filosofia*, Adelphi, Milano 2009.
- Craig E., *Il mio teatro*, a cura di F. Marotti, Feltrinelli, Milano 1971.
- Crespi Morbio V., *Svoboda alla Scala*, Allemandi, Torino 2003.
- Crisafulli F., *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Titivillus, Pisa 2007.
- D'Elia A., *Videosculture e installazioni multimedia*, Mazzotta, Milano 1987.

- Davi Angerame N., *Lo spirito dei luoghi*, Fondazione Ersel, Torino 2006.
- De Fusco R., *Storia dell'arte contemporanea*, Laterza, Roma - Bari 1989.
- De Ponte S., *Architetture di luce*, Gangemi, Roma 1996.
- De Rosa A., D'Acunto G., *La Vertigine dello Sguardo. Tre saggi sulla Rappresentazione Anamorfica*, Cafoscarina, Venezia 2002.
- De Rosa A., *Geometrie dell'ombra. Storia e simbolismo della teoria delle ombre*, Città Studi Edizioni, Torino 1997.
- De Rosa A., *L'infinito svelato allo sguardo. Forme della rappresentazione estemo-orientale*, Città Studi Edizioni, Torino 1999.
- de Saussure F., *Corso di linguistica generale*, trad. it. T. De Mauro, Laterza, Bari, 1967.
- del Prato M., *Manuale di scenografia*, La nuova Italia Scientifica, Roma 1992.
- Dell'Aquila M., *Il luogo della geometria*, Arte Tipografica, Napoli 1999.
- Dell'Aquila M., Palomba D. (a cura di), *Oltre l'architettura la Rappresentazione*, Giannini Editore, Napoli 2011.
- Della Casa C. (a cura di), *Upaniṣad*, Utet, Torino 1983.
- Di Vona P., *Studi sull'ontologia di Spinoza*, Sansoni, Firenze 1960.
- Farné M., Canestrari R., *Indizi "pittorici" di profondità e movimento oscillatorio apparente: un'interpretazione del fenomeno di Ames*, Riv. Psicol., vol. 62, 1968.
- Fimiani M., *George Berkeley. Il nome e l'immagine*, Lerici, Cosenza 1979.
- Foglia L., *Percezione visiva. Prospettive filosofiche ed empiriche*, Franco Angeli, Milano 2011.
- Fortini M., Sausset D., *Georges Rousse. Les incertitudes du regard, histoire d'une commande*, SCEREN - CMP, Bastia 2009.
- Frova A., *Luce, colore, visione*, Rizzoli, Milano 2000.
- Gesuele A., Pagliano A., Verza V., *La geometria animata. Lezioni multimediali di Geometria Descrittiva*, Cafoscarina, Venezia 2007.
- Geymonat L., *Storia del pensiero filosofico e scientifico*, 9 voll., Garzanti, Milano 1965-76.
- Giacobazzi L., De Mezzo M., Scaperrotta G. (a cura di), *Teatro delle ombre e dei burattini*, La Scuola, Brescia 1999.
- Gombrich E., *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica*, trad. it. Einaudi, Torino 1965.
- Gombrich E., *Ombre*, Einaudi, Torino 1996.
- Gregory R. L., *Occhio e cervello*, Cortina Raffaello, Milano 1998.
- Guillaume P., *La psicologia della forma*, trad. it. Ed. Universitaria, Firenze 1963.
- Guzzo Vaccarino E., *Danze di luce*, Skira, Milano 2003.
- Heidegger M., *Essere e tempo*, a cura di P. Chiodi, Utet, Torino 1978.

- Invernizzi L., Cassio A., *Wayang Purwa. Il teatro d'ombre nella cultura giavanese*, Levrotto e Bello, Torino 1977.
- Ittelson W. H., *The Ames demonstration in perceptions*, Princeton University Press, Princeton 1952.
- Kanizsa G., Vicario G. (a cura di), *Ricerche sperimentali sulla percezione*, Università di Trieste, 1968.
- Kant I., *Critica della ragion pura*, a cura di C. Esposito, Bompiani, Milano 2004.
- Kilpatrick F. P. (a cura di), *La psicologia transazionale*, trad. it. Bompiani, Milano 1967.
- Koffka K., *Principi di psicologia della forma*, trad. it. Bollati Boringhieri, Torino 1970.
- Köhler W., *La psicologia della Gestalt*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1961.
- Kosuth J., *L'arte dopo la filosofia. Il significato dell'arte concettuale*, trad. it. G. Guercio, Costa & Nolan, Milano 2000.
- Leonardo da Vinci, *Trattato della pittura*, Parigi 1651.
- Lista G., *Loïe Fuller. Danseuse de la Belle Epoque*, Edition d'Art Somogy, Parigi 1994.
- Luchins A. S., *An Evaluation of Some Current Criticism of Gestalt Psychological Work on Perception*, Psychol. Rev., vol. 58, 1951.
- Maddalena A. (a cura di), *Lettere, definizioni, Dialoghi spuri*, Laterza, Bari 1971.
- Maffei L., Fiorentini A., *Arte e cervello*, Zanichelli, Bologna 2008.
- Marotti F. (a cura di), *Attore musica e scena*, Feltrinelli, Milano 1975.
- Marotti F., *Il teatro dell'invisibile. Studi e ricerche sui teatri orientali*, Bulzoni, Roma 1984.
- Marotti F., *La scena di Adolphe Appia*, Cappelli, Bologna 1966.
- Maturana H., *L'illusione della percezione, ovvero la chiusura operativa del sistema nervoso*, Nuova Crit., vol. 4, 1982.
- Mazzanti S., *Luce in scena. Storia, teorie e tecniche dell'illuminazione a teatro*, Lo Scarabeo, Bologna 1998.
- Mazzola R., *Bellinzona 2001. L'inserimento di Castelgrande, Montebello, Sasso Corbaro e la Murata nel patrimonio mondiale Unesco segnato dall'intervento di Felice Varini nelle foto di: Jordi Bernado, Pino Brioschi, André Morin, Pino Musi*, GCE, Mendrisio 2003.
- Mello B., *Trattato di scenotecnica*, De Agostini, Novara 1999.
- Migliari R., *Geometria Descrittiva*, 2 voll., Città Studi Edizioni, Torino 2009.
- Mina A., *Il teatro dell'ombra*, Cappelli, Bologna 1987.
- Musatti C. L., *Condizioni dell'esperienza e fondazione della psicologia*, Giunti

- Barbera, Firenze 1964.
- Neisser U., *Conoscenza e realtà. Un esame critico del cognitivismo*, trad. it. Il Mulino, Bologna 1981.
- Niceron J. F., *La Perspective curieuse, ou Magie artificielle des effets merveilleux*, Parigi 1638.
- Nicoll A., *Lo spazio scenico. Storia dell'arte teatrale*, Bulzoni, Roma 1971.
- Odifreddi P., *C'era una volta un paradosso. Storie di illusioni e verità rovesciate*, Einaudi, Torino 2001.
- Olivetti Belardinelli M., *La costruzione della realtà*, Bollati Boringhieri, Torino 1986.
- Orazio, *Ars poetica*.
- Pagliano A. (a cura di), *La scena svelata. Architettura, prospettiva e spazio scenico*, Libreria Internazionale Cortina, Padova 2005.
- Pagliano A. (a cura di), *Le geometrie dell'illusione. Artifici prospettici dello spazio scenico*, Fridericiana Editrice Universitaria, Napoli 2009.
- Pagliano A., *Come l'apparenza adegui il vero e spesso ancor sovrasti. Il problema della rappresentazione tra rigore geometrico ed effetti illusori nell'opera di Pietro Accolti*, Cortina, Padova 2002.
- Pagliano A., *Il disegno dello spazio scenico. Prospettive illusorie ed effetti luminosi nella scenografia teatrale*, Hoepli, Milano 2002.
- Panofsky E., *Idea. Contributo alla storia dell'estetica*, trad. it. a cura di E. Cione, La Nuova Italia, Firenze 1952.
- Paramahansa Yogananda, *Autobiografia di uno Yogi*, Astrolabio, Roma 2009.
- Petrini A., *Teatro totale*, Titivillus, Corazzano 2006.
- Pierantoni R., *L'occhio e l'idea. Fisiologia e storia della visione*, Bollati Boringhieri, Torino 1981.
- Platone, *La Repubblica*, trad. it. F. Adorno, Utet, Torino 1970.
- Plinio il Vecchio, *Naturalis Historia*.
- Pozzo A., *Perspectiva pictorum et architectorum Andreae Putei e Societate Jesu*, Roma 1693.
- Pritchard D., *Lighting*, Longman, Londra 1995.
- Purgè F., Stucchi N., Oliviero A. (a cura di), *La percezione visiva*, Utet, Torino 1999.
- Radhakrishnan S., *La filosofia indiana*, Einaudi, Torino 1974.
- Rea C., *Fondamenti di luministica. Teoria, tecnica e apparecchi per l'illuminazione artistica teatrale e dello spettacolo*, Hoepli, Milano 2006.
- Reale G., *Platone. Alla ricerca della sapienza segreta*, BUR, Milano 2008.
- Rousse G., Boudier L., *Georges Rousse. Made in the USA*, Renting Art, New York 2008.

- Sani S. (a cura di), *Rgveda*, Marsilio, Venezia 2000.
- Sayag A., *Georges Rousse. Photo Poche n. 123*, Actes Sud, Arles 2009.
- Schopenhauer A., *Il mio oriente*, a cura di G. Gurisatti, Adelphi, Milano 2007.
- Schopenhauer A., *Il mondo come volontà e rappresentazione*, trad. it. G. C. Giani, Newton Compton, Roma 2012.
- Schweitzer A., *I grandi pensatori dell'India*, Astrolabio - Ubaldini, Roma 1983.
- Sedlmayr H., *La luce nelle sue manifestazioni estetiche*, Aesthetica, Palermo 1994.
- Sgrosso A., *La rappresentazione geometrica dell'architettura. Applicazioni di geometria descrittiva*, Utet, Torino 1996.
- Signorelli M., *Storia e tecnica del teatro delle ombre*, Ferri, L'Aquila 1981.
- Sinisi S., *Le figure dell'ombra*, Officina, Roma 1983.
- Spinoza B., *Etica dimostrata secondo l'ordine geometrico*, trad. it. G. Sossio, Bollati Boringhieri, Torino 2006.
- Stoichita V. I., *Breve storia dell'ombra. Dalle origini della pittura alla Pop Art*, Il Saggiatore, Milano 2000.
- Svoboda J., *I segreti dello spazio teatrale*, a cura di E. De Angeli, Ubulibri, Milano 1997.
- Swami Sivananda, *La Bhagavad Gita*, Edizioni Mediterranee, Roma 2005.
- Tanizaki J., *Libro d'ombra*, Bompiani, Milano 1990.
- Tucci G., *Storia della filosofia indiana*, Laterza, Bari 2012.
- Valentin F. E., *Lumière pour le spectacle*, Librairie Théatrale, Paris 1994.
- Valentini V. (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995.
- Varini F., López Durán F., *Felice Varini. Points of view*, Lars Müller, Zürich 2004.
- Vecchiotti I., *Introduzione a Schopenhauer*, Laterza, Bari 1980.
- Vernon M. D. (a cura di), *Esperimenti sulla percezione visiva*, trad. it. Bollati Boringhieri, Torino 1971.
- Volpi F., *Heidegger e Aristotele*, Daphne editrice, Padova 1984.
- Weiss R. J., *Breve storia della luce*, Dedalo, Bari 2005.
- Wenner K., *Asphalt Renaissance. The Pavement Art and 3-D Illusions of Kurt Wenner*, Sterling Signature, New York 2011.
- Zimmer H., *Filosofie e religioni dell'India*, Mondadori, Milano 2001.
- Zotti Minici C. A., *Dispositivi ottici alle origini del cinema*, CLUEB, Bologna 1998.



## Sitografia

<http://gallica.bnf.fr/>  
<http://kurtwenner.com/>  
<http://www.anamorphosis.it/>  
<http://www.artetoma.it/>  
<http://www.fetedeslumieres.lyon.fr/>  
<http://www.georgesrousse.com/>  
<http://www.illy.com/>  
<http://www.julianbeever.net/>  
<http://www.kumiyamashita.com/>  
<http://www.timnobleandsuewebster.com/>  
<http://www.undo.net/>  
<http://www.varini.org/>

## Videografia

Bouchard M., *Georges Rousse: Portrait d'un artiste*, En Commun inc., 2001 (VHS PAL).  
 Dalsheimer K., *Bending Space: Georges Rousse and The Durham Project*, Penelope Maunsell - The groove, 2007 (HD DVD).  
 De Roux A., *Felice Varini. 7 droites pour 5 triangles*, Lowave, 2005 (DVD).  
 De Roux A., *Felice Varini. Rectangle orange évidé par cinq disques, via le passage, Paris*, 2002, Double Eléphant, 2003 (DV).  
 Gorvan J., *Georges Rousse Photographie*, Quinzaine Photographique Nantaise, 2003 (VHS).  
 Krief J. P., *Georges Rousse Collection Contacts*, KS Vision/ Arte/CNP, 2002 (DVD).  
 Le Méhauté C., *Georges Rousse: L'espace transfiguré*, CERASA, 2004 (VHS).  
 Loizillon C., *Felice Varini*, Agat Films, 1997.  
 Spillebout O., *Georges Rousse en résidence*, Maison de la photographie, 2004 (DVD).  
 Teboul D., *L'art et la manière - Felice Varini: peintre-plasticien*, ARTE France, 2009.  
 Varini G., *"Segni" by Felice Varini*, City of Bellinzona, 2002.  
 Varini G., *Felice Varini*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1993 (VHS PAL).





**Angelo Triggianese** si laurea nel 2008 in Architettura presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II con una tesi in Applicazioni di Geometria Descrittiva dal titolo *I Luoghi dell'Aida: una proposta di scena d'angolo*, relatore prof. arch. Alessandra Pagliano, pubblicata in A. Pagliano (a cura di), *Le geometrie dell'illusione. Artifici prospettici dello spazio scenico*, Fridericiana Editrice Universitaria, Napoli 2009.

RSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ DEGLI STUDI

ELL'ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE DOTTORATO DI RICERCA IN R

**Università degli Studi di Napoli Federico II**

Dottorato di Ricerca  
in **Rilievo e Rappresentazione**  
dell'Architettura e dell'Ambiente ciclo XXV

**Coordinatore**  
Riccardo Florio

**Collegio dei docenti ICAR/17**

Jean François Cabestan  
Massimiliano Campi  
Mara Capone  
Raffaele Catuogno  
Antonella di Luggo  
Riccardo Florio  
Francesco Maglioccola  
Alessandra Pagliano

DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II UNIVERSITÀ D

RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL'ARCHITETTURA E DELL'AMBIENTE DOTTORATO DI RICERCA IN RILIEVO E RAPPRESENTAZIONE DELL'A